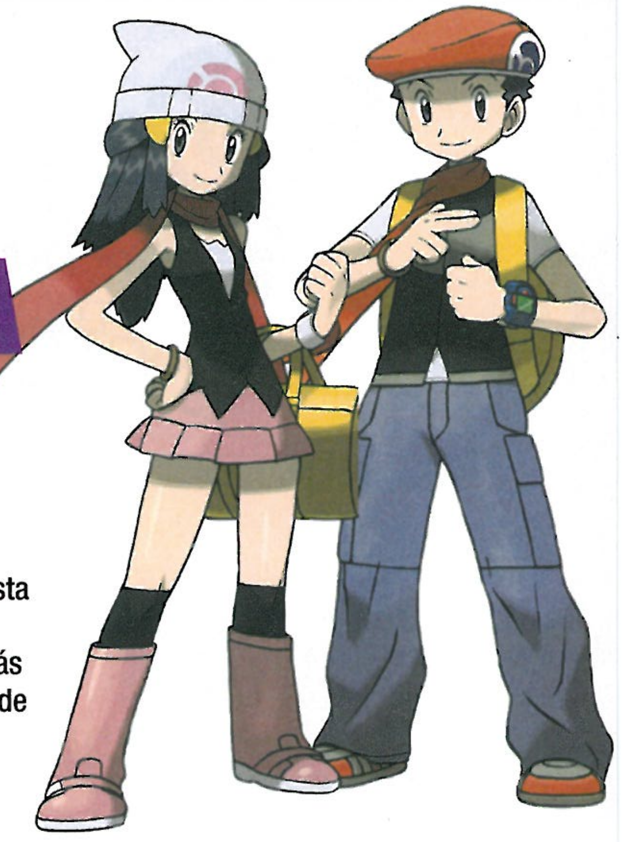

TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
TM
INCLUYE TRUCOS PARA MAESTROS
Nº 90
Por los expertos de
Nintendo Acción
36 PÁGINAS CON:
•Paso a paso por Sinnoh
•Cómo localizar a todos los Pokémon
•Claves para vencer al Alto Mando
GUÍA COMPLETA
POKéMON
PERLA Y DIAMANTE





■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redacción**: Javier Domínguez (Redactor Jefe), Vanessa Carrera (Jefe de Sección)
•**Maquetación**: Augusto Varela (Jefe de Maquetación), Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: J.C. Herranz, Javier Miranda
■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo
•**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Directora de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Director de Sistemas**: Javier del Val •**Subdirectora de Márketing**: Belén Fernández
■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Ventas**: Mayte Contreras •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Jefe de Publicidad**: Rosa Juárez
•**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448
■ **Suscripciones** Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta 28043 Madrid Tel. 914 179 530
■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime**: RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
•Depósito Legal: M-25632-2005

GUÍA DE AVANCE COMPLETA



Es hora de empezar tu viaje por este sorprendente mundo y de enfrentarte a nuevos retos... ¿estás preparado?

→ **ELIGE ENTRENADOR** para vivir esta nueva aventura Pokémon. Con estos personajes (ella o él) emprenderás tu viaje y explorarás todos los lugares de la región de Sinnoh que te detallamos.







PRINPLUP



MONFERMO

¡Hazte con todos!

↑ **EN ESTA AVENTURA ENCONTRARÁS MÁS DE 400 POKéMON** de todos los tipos. Tu misión será conocerlos y hacerte con ellos para poder completar tu Pokédex... ¡este es el mayor éxito de un entrenador!

Gana los combates contra los líderes

TU PRINCIPAL OBJETIVO es convertirte en el Campeón de la Liga Pokémon. Para eso, tendrás que enfrentarte a emocionantes combates contra otros entrenadores.





Los secretos más buscados por los expertos

TE CONTAMOS LOS SECRETOS que nadie conoce, te damos las pistas que todos los entrenadores están buscando. Sólo aquí.

¡A POR LA MEDALLA LIGNITO!

1 PUEBLO HOJAVERDE: El Hogar

OBJETOS: • Pueblo Hojaverde: **DEPORTIVAS**

¡HAZTE CON TODOS!: En el Lago Veraz podrás elegir entre **TURTWIG** (planta), **CHIMCHAR** (Fuego) o **PIPLUP** (Agua).

Nada más empezar tienes que elegir si eres chico o chica e introducir tu nombre y el de tu amigo. En cuanto lo hagas, aparecerás delante de la tele de tu habitación viendo un reportaje acerca de un Gyarados rojo [1]. Cuando el reportaje acabe, echa un vistazo a tu alrededor y luego baja por las escaleras.

En la planta de abajo verás a mamá. Te contará que tu amigo te anda buscando, así que sal a la calle y trata de localizarle. Le encontrarás saliendo de la otra casa del pueblo que es igual que la tuya. Te contará que quiere ir a lago [2], pero de repente dará media vuelta y subirá a su habitación. Sube tú también, habla con él y a continuación dirígete a la salida del pueblo.

Al salir, entrarás en la Ruta 201. Tu amigo quiere ver si en el lago que hay cerca del pueblo hay un Pokémon como el Gyarados rojo de la tele [3], así que pon rumbo oeste y camina hasta el lago.

En el Lago Veraz os encontraréis con el Profesor Serbal y con Maya (o León si elegiste jugar como chica). Cuando se vayan, tú y tu amigo veréis que en la hierba se han dejado un maletín [4]. De repente, unos Pokémon os atacarán y no os quedará más remedio que usar las Poké Balls del maletín para defenderos. Elige a Turtwig, Chimchar o Piplup y disponte a disputar tu primer combate Pokémon.

Tras el combate, Maya (o León) regresará a por el maletín y verá que habéis usado los Pokémon del Prof. Serbal. De regreso al pueblo, os encontraréis con el Profesor [5], pero en vez de enfadarse, decide volver a su laboratorio. A pesar de todo, mamá te pedirá que vayas a Pueblo Arena a que le expliques el motivo por el que usasteis los Pokémon del maletín. Antes de irte, recibirás unas bonitas Deportivas con las que cada vez que pulses el botón B podrás correr como el viento [6]. Qué suerte.

1

Y aquí concluye nuestro reportaje especial "En busca del GYARADOS rojo".











LOS CONSEJOS DE SERBAL

El primer Pokémon

Para que la elección de tu primer Pokémon te resulte sencilla voy a contarte algunas cosas sobre ellos. Lo primero que debes saber es que cualquiera de los tres aprenderá ataques que te ayudarán a ganar tu primera medalla, siempre y cuando los entrenes hasta el nivel 16 o por encima. Si antes de elegir, deseas conocer su tipo y evoluciones, lee esto:



TURTWIG: Pertenece al tipo Planta. Cuando llegue al nivel 18, evolucionará a Grotle (Planta) y cuando éste alcance el nivel 32, evolucionará a Torterra (Planta-Tierra).



CHIMCHAR: Pertenece al tipo Fuego. En el nivel 14 evoluciona a Monferno (Fuego-Lucha). Éste Pokémon a su vez evoluciona a Infernape (Fuego-Lucha) en el nivel 36.



PIPLUP: Pertenece al tipo Agua. En el nivel 16 evolucionará a Prinlup (Agua). Cuando Prinlup llegue al nivel 36, lo verás evolucionar a Empoleon (Agua-Acero).



2 PUEBLO ARENA: Hablando con el Profesor

OBJETOS: • Ruta 201: **POCIÓN** • Ruta 209: **ANTÍDOTO** • Pueblo Hojaverde: **DIARIO, PAQUETE** • Ruta 202: **POKé BALLS** (5)

¡HAZTE CON TODOS!: • Ruta 201: **BIDOOF** (Normal), **STARLY** (Volador/Normal)

Sal del pueblo y en la Ruta 201 pon rumbo este. En cuanto llegues a Pueblo Arena, Maya (o León) te conducirá al Laboratorio del Profesor. Una vez dentro, el Profesor Serbal te regalará a tu primer Pokémon y te pedirá que colabores en su estudio de los Pokémon de Sinnoh. Para que puedas recopilar datos sobre todos los Pokémon que veas, te entregará una flamante Pokédex [1].

Al salir del Laboratorio, Maya (o León) te dará un garbeo por el pueblo y te enseñará el Centro Pokémon y la tienda. Como has decidido ayudar al Profesor, vuelve a casa y avisa a mamá; antes, ve al Centro Pokémon y cura a tu Pokémon.

De regreso en Hojaverde mamá te dará un Diario, un cuaderno en el que se recogen, día a día, los progresos de tu aventura. Mientras habláis, aparecerá la madre de tu amigo preguntando por su hijo [2]. Te entregará un Paquete para que se lo des en cuanto le veas. Además, te contará que lo más probable es que tu colega ande por Ciudad Jubileo.

Regresa a Pueblo Arena, compra alguna Poción en la tienda, pon rumbo norte y entra en la Ruta 202. Justo al principio de la ruta, te encontrarás con Maya (o León) [3]. Esta vez te enseñará a capturar Pokémon y te dará cinco Poké Balls.









3 CIUDAD JUBILEO: El Poké-reloj

OBJETOS: • Ruta 202: **POCIÓN**. • Ciudad Jubileo: **MAPA, MT 10** (Poder Oculto), **CUPÓN 1**, **CUPÓN 2**, **CUPÓN 3**, **POKé-RELOJ**, **CAÑA VIEJA** • Ruta 203: **POKé BALL**

¡HAZTE CON TODOS!: • Ruta 202: **BIDOOF** (Normal), **SHINX** (Eléctrico), **STARLY** (Volador/Normal), **KRICKETOT** (Bicho) • Ruta 203: **ABRA** (Psíquico), **BIDOOF** (Normal), **KRICKETOT** (Bicho), **SHINX** (Eléctrico), **STARLY** (Volador/Normal), **ZUBAT** (Volador/Veneno)

Cuando Maya se marche, camina rumbo norte por la Ruta 202 y prepárate para combatir contra otros entrenadores [1]. Cuando llegues a Ciudad Jubileo volverás a ver a Maya. Esta vez te aconsejará que vayas al Dojo Pokémon [2].

En Ciudad Jubileo hay unas cuantas cosas que hacer, pero lo primero es ir al Centro Pokémon, hablar con la gente de dentro y curar a tu equipo. Al salir, a la izquierda del Centro Pokémon, encontrarás el Dojo Pokémon. Dentro, mirando a la pizarra, está tu colega. Habla con él para entregarle el Paquete y a cambio recibirás un Mapa de Sinnoh [3]. Antes de irse, tu colega dirá que se marcha a Ciudad Pirita, así que toma nota.



No te vayas todavía del Dojo Pokémon. Culturízate un poco y lee lo que pone en la pizarra y en el cuaderno de la mesa. Si te fijas, a la derecha del Dojo hay dos entrenadores contra los que puedes combatir. Ten cuidado, cada uno de ellos tiene un Abra de nivel 6 que ▶▶



SHINX: Cuando siente el peligro, todo su pelaje se ilumina intensamente, y aprovecha el despiste del rival para huir.

del lugar en el que hablaste con el inventor del Poké-reloj. El primero está a la derecha, entre el Centro Pokémon y la tienda. El segundo, en la puerta de Jubileo TV y el tercero, cerca del edificio de Poké-reloj S.A [5]. Cada uno de ellos te hará una pregunta sobre Pokémon y si respondes afirmativamente, te darán sus respectivos cupones.

Cuando tengas los cupones, llévaselos al inventor del Poké-reloj [6]. Fíjate que este hombre, que también es el presidente de la compañía Poké-reloj S.A., dice que el Poké-reloj puede ser mejorado añadiéndole nuevas funciones. No olvides que algunas de esas funciones las conseguirás si vuelves a Ciudad Jubileo cada vez que ganes una medalla y hablas con él (lo encontrarás en el edificio de Poké-reloj S.A.).

Antes de irte de la ciudad ve al edificio que hay en la salida oeste (lleva a la Ruta 218). Dentro, hay un pescador que te dará una Caña Vieja [7]. Después, pon rumbo este y entra en la Ruta 203.

utilizan Poder Oculto. Cuando les derrotes recibirás la MT 10 (Poder Oculto).

Sal del Dojo Pokémon y dirígete al norte de la ciudad. Te encontrarás con el inventor del Poké-reloj, un aparato muy útil que todo entrenador que se precie debe llevar [4]. Verás que el hombre anda promocionando su invento, pero si quieres conseguir uno, antes debes buscar a tres payasos y conseguir unos cupones.

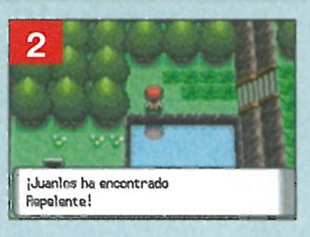
Los payasos están al norte











4 RUTA 203 Y PUERTA PIRITA

OBJETOS: • Ruta 203: **POKé BALL, REPELENTE**. • Puerta Pirita: **MO06** (Golpe Roca)

¡HAZTE CON TODOS!: • Ruta 203: **ABRA** (Psíquico), **BIDOOF** (Normal), **KRICKETOT** (Bicho), **MAGIKARP** (Agua), **SHINX** (Eléctrico), **STARLY** (Volador/Normal), **ZUBAT** (Volador/Veneno) • Puerta Pirita: **GEODUDE** (Roca/Tierra), **PSYDUCK** (Agua), **ZUBAT** (Volador/Veneno)

Nada más entrar en la Ruta 203 verás a tu colega, pero esta vez debes tener mucho cuidado porque viene con intención de retarte a un combate Pokémon [1]. El muy espabilado te retará con un Starly de nivel 7 y (dependiendo de tu Pokémon de inicio) un Turtwig, un Chimchar o un Piplup de nivel 9. Cuando le venzas, porque no creemos que tengas problema para ello, prosigue tu camino por la Ruta 203 y no pares de combatir, de capturar Pokémon y de buscar objetos por ahí [2].

Al final de la Ruta 203 verás una cueva llamada Puerta Pirita [3]. Nada más entrar, un montañero te dará la MO06 o Golpe Roca [4]. Si enseñas esta MO a un Pokémon, podrás romper rocas del camino. Sin embargo, antes de usarla fuera de un combate, necesitarás tener en tu poder la medalla de Ciudad Pirita.

Sigue caminando rumbo este hasta alcanzar la salida de Puerta Pirita. Cuando salgas, verás que has llegado a Ciudad Pirita. Nuevo capítulo.

3











5 CIUDAD PIRITA: La primera medalla

OBJETOS: • Ciudad Pirita: **OCASO BALL, SANA BALL, SUPERBALL, MEDALLA LIGNITO, MT76** (Trampa Rocas) • Mina Pirita: **DEFENSA X, POCIÓN, CUERDA HUIDA.** • Puerta Pirita: **MT70** (Destello), **POLVOESTELAR**

¡HAZTE CON TODOS!:
• Ruta 207: **GEODUDE** (Roca/Tierra), **ONIX** (Roca/Tierra), **ZUBAT** (Volador/Veneno)

En cuanto entres en Ciudad Pirita un chaval te acompañará hasta el gimnasio. ¡Vaya! ¿Qué sorpresa! En la entrada al gimnasio está tu colega. Parece que ha ganado su medalla, pero no te preocupes, si vas a Mina Pirita y buscas al líder, tú también tendrás tu oportunidad de conseguirla [1].

Antes de ir hacia la mina, deberías darte una vuelta por los dos edificios que hay al norte del gimnasio. En el que está más a la izquierda, en el primer piso, te darán una Ocaso Ball. En el otro, en la planta baja, podrás intercambiar un Machop por un Abra [2]. Para hacerte con un Machop puedes salir de la ciudad por el norte y buscar minuciosamente en la hierba de la Ruta 207. Si subes a la primera planta de ese mismo edificio y enseñas a uno de los chavales un Zubat, conseguirás una Sana Ball.

En Ciudad Pirita también hay un Museo Minero. Aunque en este momento no hay gran cosa que hacer en él, echa un vistazo y recuerda que cuando tengas un fósil, este es el lugar al que debes traerlo para reanimarlo [3].

Ahora toca ir a la mina y una vez allí localizar al líder del gimnasio. La Mina Pirita está al sur de la ciudad. Ve preparado porque algunos de los mineros te retarán a un combate Pokémon. En lo más profundo de la mina verás al líder del gimnasio y en cuanto hables con él [4], podrás regresar al gimnasio a luchar por tu merecida medalla.

En el gimnasio de Ciudad Pirita los entrenadores y el líder usan Pokémon de tipo Roca. Si no quieres tener problemas, recuerda que los Pokémon de tipo Roca son débiles frente a los ataques de tipo Planta, Agua y Lucha. El líder del gimnasio se llama Roco y cuando le venzas conseguirás hacerte con la Medalla Lignito y la MT76 (Trampa Rocas) [5].

Ya has hecho todo lo que podías hacer en Ciudad Pirita y como por la Ruta 207 no puedes avanzar sin bici, la única opción es salir de la ciudad por Puerta Pirita. Antes de hacerlo, verás de nuevo a tu colega y sabrás que el siguiente gimnasio que reparte medallas es el de Ciudad Vetusta [6]. Para ir hasta allí tendrás que regresar a Ciudad Jubileo.

En el camino de regreso puedes aprovechar que ya puedes usar Golpe Roca y explorar un poco más a fondo la Puerta Pirita. Si lo haces, conseguirás la MT70 (Destello) y también Polvoestelar.





LÍDER DE GIMNASIO: ROCO

Roco

El equipo de Roco lo forman un Geodude de nivel 12, un Onix también de nivel 12 y un Cranidos de nivel 14. Antes de desafiar a Roco, procura que tu Pokémon de inicio haya alcanzado como mínimo el nivel 16. En este nivel, Chimchar y Piplup habrán evolucionado, con lo que su fuerza será mayor y Turtwig habrá aprendido Hoja Afilada. No olvides que contra los Pokémon de Roco son muy efectivos los ataques de tipo Agua, Planta, Lucha y Acero. La recompensa por derrotar a Roco será la Medalla Lignito, una medalla con la que tus Pokémon podrán usar Golpe Roca fuera de un combate.

¡A POR LA MEDALLA BOSQUE!

1 RUTA 204 Y PUEBLO AROMAFLOR

OBJETOS: • Ruta 204: **ANTIPARALIZ, DESPERTAR, MT09** (Recurrente) • Senda Desolada: **ANTÍDOTO, MT39** (Tumba Rocas) • Pueblo Aromaflor: **MT88** (Picoteo), **PSYDUGADERA, BAYA ATANIA, BAYA ARANJA, BAYA ZREZA.**

¡HAZTE CON TODOS!: • Ruta 204: **BIDOOF** (Normal), **BUDEW** (Planta/Veneno), **KRICKETOT** (Bicho), **SHINX** (Eléctrico), **STARLY** (Normal/Volador), **ZUBAT** (Veneno/Volador). • Senda Desolada: **GEODUDE** (Roca/Tierra), **MAGIKARP** (Agua), **PSYDUCK** (Agua), **ZUBAT** (Veneno/Volador)

Cuando llegues a Ciudad Jubileo ve al Centro Pokémon a sanar a tu equipo y después, pon rumbo norte. En la salida norte de la ciudad verás que el Prof. Serbal y su ayudante están siendo intimidados por dos maleantes. Pertenecen a una banda llamada Equipo Galaxia y están amenazando al Profesor con la intención de conseguir los datos de sus investigaciones. Une tus fuerzas a las de Maya (o León) y dales una lección en tu primer combate dos contra dos [1].

Cuando el combate acabe, un hombre de Jubileo TV te dará una Caja Corazón [2]. En esta caja podrás guardar accesorios para poner guapos a tus Pokémon. Si quieres hacer una prueba, ve a la primera planta del edificio de Jubileo TV y usa el probador. Cuando termines, pon rumbo norte y camina por la ruta 204.

En la primera parte de la Ruta 204 encontrarás una cueva llamada Senda Desolada [3]. No olvides que para atravesar esta cueva (y hacerte con la MT39) necesitas un Pokémon con Golpe Roca. Cuando salgas, continúa tu camino rumbo norte y llegarás a Pueblo Aromaflor.

Siempre que llegues a un pueblo o una ciudad, deberías gastar algo de tiempo en explorarlo. En Pueblo Aromaflor lo primero que puedes hacer es ir a la casa que hay a la derecha del Centro Pokémon. Aquí te contarán lo importante que es la Miel para atraer a algunos tipos de Pokémon. A continuación puedes ir a la casa que hay a la izquierda de la floristería. Si lo haces, y hablas con la niña que tiene un Pokémon, podrás conseguir la MT88.

Sin duda, el edificio más importante de Pueblo Aromaflor es la Floristerías Arco Iris [4]. En la entrada podrás hacerte con una Baya Aranja y una Baya Zreza. Dentro te darán una Baya Atania y una Psydugadera para que riegues las bayas que plantes por Sinnoh [5]. Pero lo más importante de todo está en el mostrador. Aquí podrás cambiar bayas por accesorios para embellecer a tus Pokémon.

Aunque al norte del pueblo verás a dos miembros del Equipo Galaxia, de momento olvídalos, sal por el este y camina por la Ruta 205.

1

¡Recluta Galaxia quiere luchar!







BIDOOF: Inteligente y sin miedo, este Pokémon tipo Normal es mucho más activo y dinámico de lo que parece.





DATE UN GARBEO

Estación de intercambio global

Tras conseguir tu primera medalla, regresa a Ciudad Jubileo. Ahora puedes entrar en la Estación de Intercambio Global. En ella, usando la Conexión Wi-Fi de Nintendo, podrás intercambiar Pokémon con cualquier entrenador del mundo. Para ello recuerda que debes configurar la conexión WiFi de tu DS. Habla con la señorita del mostrador y podrás entrar a hacer intercambios.





2 RUTA 205, VALLE EÓLICO Y BOSQUE VETUSTO

OBJETOS: • Ruta 205: **BAYA ATANIA, BAYA MELOC** (2), **POCIÓN, ATAQUE X, POKé BALL, REPELENTE, SUPERPOCIÓN** •Prado Aromaflor: **LL. CENTRAL, MIEL** • Bosque Vetusto: **ANTÍDOTO, ANTIPARALIZ, SUPERBALL, POCIÓN, MIEL, MT82** (Sonámbulo, usa Corte), **POLVOESTELAR** (usando Corte) • Ruta 202: **POKé BALLS** (5)

¡HAZTE CON TODOS!: • Ruta 202: **BIDOOF** (Normal), **BUIZEL** (Agua), **MAGIKARP** (Agua), **PACHIRISU** (Eléctrico), **SHELLOS** (Agua)

En tu camino por la Ruta 205 te encontrarás con una niña que quiere que busques a su papá. Al parecer, el padre trabaja en el Valle Eólico, un edificio rodeado de aerogeneradores que está situado al final de la ruta. En la puerta del edificio un Recluta Galaxia te impedirá el paso, así que ya sabes, toca combatir contra el colega.

Cuando derrotes al recluta, verás que el muy cobarde se encierra con llave en el edificio. Como sus compañeros del prado tienen otra llave [1], tendrás que volver a Pueblo Aromaflor. Una vez en el pueblo, observarás que los reclutas del Equipo Galaxia se han adentrado en el prado para asustar a un buen hombre. Otra vez a combatir. Y cuando acabes con ellos, conseguirás la Llave de la Central y un poco de rica Miel [2].

Regresa al Valle Eólico y abre la puerta de la central. Dentro tendrás que luchar contra varios reclutas y contra la Comandante Venus, uno de los tres Comandantes del Equipo Galaxia. Cuando los venzas a todos, el padre de la niña que viste en la ruta te dará las gracias. Poco después, aparecerá su hija y te enterarás de que el Pokémon globo puede que vuelva por la zona (prueba un viernes y verás) [3].

Ya puedes ir rumbo al norte por la Ruta 205, así que ponte en marcha. El camino hasta Ciudad Vetusta es largo y además hay que luchar contra unos cuantos entrenadores, pero no te preocupes, justo antes de llegar a Bosque Vetusto encontrarás una casa en la que podrás curar a tu equipo [4]. A continuación toca adentrarse en el misterioso Bosque Vetusto.

A la entrada de Bosque Vetusto verás a una mujer que quiere atravesar el bosque, pero que resulta que le da miedo ir sola, así que te acompañará hasta la salida [5]. Como vas acompañado, durante la travesía todos los combates serán en la modalidad dos contra dos [6]. Cuando alcances la salida, estarás de nuevo en la Ruta 205. Continúa avanzando y habrás llegado a Ciudad Vetusta.

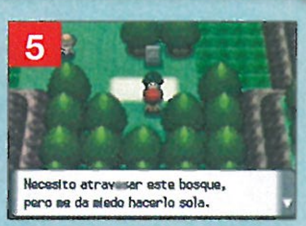
2
Es una llave... ¡Seguro que es la Llave de la Central!



4



EQUIPO GALAXIA: Intentan sembrar el caos por ciudades y rutas; su objetivo es impedir que ganes la Liga Pokémon.







3 CIUDAD VETUSTA

OBJETOS: • Ciudad Vetusta: **INDICADOR AMISTAD** (función Poké-reloj), **MO01** (Corte), **MEDALLA BOSQUE, MT86** (Hierba Lazo), **SUPERPOCIÓN, MT46** (Ladrón), **MÁS PP, BICI, MT67** (Reciclaje), **KIT DE EXPLORADOR**

Nada más llegar a Ciudad Vetusta, dirígete al Centro Pokémon a sanar a tu equipo. Antes de salir, habla con la chica que está cerca del mostrador y obtendrás la función Indicador Amistad del Poké-Reloj [1].

Cuando salgas del Centro Pokémon, da una vuelta por la ciudad y te darás cuenta que el Equipo Galaxia está haciendo de las suyas. Ahora, ve al norte y te encontrarás con Cintia, una entrenadora que te regalará la MO Corte [2]. Cuando Cintia se marche, fíjate que el edificio de al lado pertenece al Equipo Galaxia. Como te puedes imaginar, tienes que entrar a luchar, pero para hacerlo debes usar Corte y sin la Medalla Bosque no podrás, así que ve al sur y entra en el gimnasio.

¡Has obtenido MO01!

En el gimnasio de Ciudad Vetusta los entrenadores y el líder usan Pokémon de tipo Planta. Si quieres triunfar, recuerda que los Pokémon de tipo Planta son débiles frente a los ataques de tipo Fuego, Hielo, Veneno, Volador y Bicho. Cuando venzas a la líder Gardenia conseguirás la Medalla Bosque y la MT86 (Hierba Lazo).

Tras ganar la Medalla Bosque, ve al Centro Pokémon a sanar a tu equipo y dirígete al edificio del Equipo Galaxia [3]. En el interior tendrás que combatir piso por piso, pero ten cuidado porque cuando llegues al último te las verás con la Comandante Ceres [4]. Cuando venzas, el Equipo Galaxia se irá de la ciudad, además, habrás liberado al Clefairy del dueño de la Tienda de Bicis. Cuando salgas del edificio, ve corriendo a su tienda porque como agradecimiento a la ayuda prestada regalará una estupenda Bici con marchas.

DATE UN GARBEO

El subsuelo y la base secreta



En Ciudad Vetusta has conocido al Hombre Topo. Él te entregará el Kit de Explorador que te servirá para buscar tesoros o construir una Base Secreta en el Subsuelo de Sinnoh. Cuando te entregue el objeto, vuelve a hablar con él y cumple una por una con todas las misiones que te encargue. Si así lo haces, aprenderás a manejarte por el Subsuelo de Sinnoh, pero lo más importante de todo es que conseguirás un Taladro con el que podrás construir tu Base Secreta. Elige bien la ubicación de tu base, el Taladro tiene un solo uso. Si más adelante necesitas otro, tendrás que buscar a alguno de los montañeros que paran por el Subsuelo y comprárselo.







LÍDER DE GIMNASIO

Gardenia



El equipo de Gardenia lo forman un Cherubi (Planta) y un Turtwig (Planta) de nivel 19 y un Roserade (Planta/Veneno) de nivel 22. Si tu Pokémon de inicio fue Chimchar, ya habrá evolucionado a Monferno y dispondrá de ataques de tipo Fuego que arrasarán al equipo de Gardenia. Si no tienes a Monferno, procura que tu Pokémon de inicio esté sobre el nivel 25 y apóyate también en algún Pokémon de tipo Volador. La recompensa por derrotar a Gardenia es la Medalla Bosque, una medalla con la que podrás usar la MO Corte fuera de un combate. Además, como ya tienes dos medallas, los Pokémon recibidos en un intercambio te obedecerán hasta el nivel 30.

¡A POR LA MEDALLA ADOQUIN!

1 RUTA 206: Pedalea sin parar

OBJETOS: • Ruta 206: **REPARTIR EXP.** (edificio de acceso), **ANTIQUEMAR**, **SUPERREPEL**, **FLECHA VEN.**, **BAYA SAFRE** (2), **CURA TOTAL**, **BAYA FRAMBU** (2)

¡HAZTE CON TODOS!: • Ruta 206: **BRONZOR** (Acero/Psíquico), **KRICKETOT** (Bicho), **KRICKETUNE** (Bicho), **PONYTA** (Fuego), **ZUBAT** (Volador/Veneno), **STUNKY** ((Veneno/Siniestro, sólo edición Diamante), **GEODUDE** (Roca/Tierra)

Sal de Ciudad Vetusta por el sur y cuando estés en el edificio de acceso a la Ruta 206, no olvides hablar con el ayudante del Profesor Serbal. Te dará Repartir Exp., un objeto que ayudará a tus Pokémon a ganar Puntos de Experiencia.

Nada más entrar en la ruta, empezarás a pedalear y a combatir contra los ciclistas que andan entrenado por el Camino de Bicis [1]. Cuando llegues al final, podrás explorar la parte baja de la ruta para hacerte con unos cuantos objetos y algún que otro Pokémon. Fíjate que en esta zona hay una cueva llamada Cueva Extravío, aunque hasta que no te hagas con Destello no podrás explorarla [2].

Continúa avanzando rumbo al sur y entra en la Ruta 207.

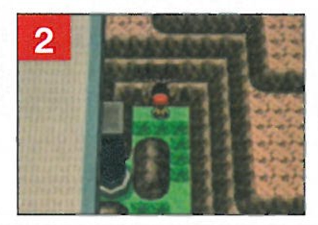
LOS CONSEJOS DE SERBAL

Repartir experiencia

Si equipas a un Pokémon con el objeto Repartir Exp., conseguirá parte de los Puntos de Experiencia conseguidos en el combate sin participar en él. ¿Quieres ver por ti mismo la efectividad de este objeto? Te propongo un experimento. En Ciudad Pirita hay un chaval que cambia un Machop por un Abra. Si incorporas este Abra en tu equipo, verás que por su nivel y movimientos no sirve para combatir. Sin embargo, si lo equipas con Repartir Exp. y tienes en cuenta que los Pokémon que se consiguen en un intercambio crecen más rápidamente, en muy poco tiempo tendrás un Kadabra temible.









2 RUTA 207, MONTE CORONA Y RUTA 208

OBJETOS: • Ruta 207: **BUSCAPELEAS**, **ZAHORÍ** (función Poké-reloj), **BAYA ARANJA** (2), **BAYA ZREZA**, **BAYA ORAM**, **POKÉ BALL**, **SUPERPOCIÓN**. • Ruta 208: **VELOCIDAD X**, **POKÉ BALL**, **P. ESPÍRITU**, **BAYA LATANO** (2), **BAYA FRAMBU** (2), **BAYA ORAM** (2), **BAYA PINIA** (2).

¡HAZTE CON TODOS!: • Ruta 207: **GEODUDE** (Roca/Tierra), **MACHOP** (Lucha), **ZUBAT** (Volador/ Veneno). • Monte Corona: **CHINGLING** (Psíquico), **CLEFFA** (Normal), **GEODUDE** (Roca/Tierra), **MEDITITE** (Lucha/Psíquico), **MACHOP** (Lucha), **ZUBAT** (Noche, Veneno/Volador). • Ruta 208: **BIBAREL** (Normal/Agua), **BIDOOF** (Normal), **PSYDUCK** (Agua), **MEDITITE** (Lucha/Psíquico), **MACHOP** (Lucha), **ZUBAT** (Noche, Veneno/Volador).

Nada más entrar en la Ruta 207 te encontrarás con Maya (o León). Esta vez te entregará el Buscapeleas y la función ZAHORÍ del Poké-reloj. Con el Buscapeleas localizarás a los entrenadores que quieran volver a luchar contigo y con la función ZAHORÍ podrás encontrar objetos ocultos.

Pon rumbo este y camina por la ruta hasta llegar al Monte Corona [1]. La travesía dentro de Monte Corona será corta, aunque tendrás un encuentro interesante con un misterioso personaje. Cuando salgas de Monte Corona estarás en la Ruta 208.

El lugar más interesante de la Ruta 208 es la Casa del Bayólogo. En el interior, si hablas con la niña pequeña, recibirás BUSCABAYAS, una función del Poké-reloj que te permitirá saber dónde hay bayas listas para ser recogidas [2]. La otra chica te venderá abono para acelerar el crecimiento de las bayas y el Bayólogo te regalará una baya. Si vuelves cada día y charlas con él, recibirás más bayas.

Cuando llegues al final de la Ruta 208, verás el edificio de acceso a Ciudad Corazón.





3 CIUDAD CORAZÓN

OBJETOS: • Ciudad Corazón: **PURPURINA, POKOCHERA, MT43** (Daño Secreto), **MT45** (Atracción), **TABLA TERROR, MON. AMULETO.**

¡HAZTE CON TODOS!: • Ciudad Corazón: **HUEVO POKÉMON** (contiene un Happiny).

Nada más entrar en Ciudad Corazón te toparás con el Buneary de Telma, una de las juezas de los Concursos Pokémon [1]. Como has evitado que su Pokémon escape, te dirá si vas al Auditorio Pokémon, agradecerá tu ayuda como es debido. Pero primero, ve al Centro Pokémon a sanar a tu equipo y luego, entra en la casa que hay al lado. Dentro te encontrarás con Tecla, la responsable del Sistema de Almacenamiento de Pokémon.

El Auditorio está al norte de la ciudad, a la derecha del Centro Pokémon. En la puerta del edificio te encontrarás con Fantina, la líder del gimnasio del Ciudad Corazón [2]. Cuando termines de hablar con ella, sabrás que hasta que no tengas más medallas, no podrás entrar en el gimnasio de Ciudad Cozarón a desafiarla.

Dentro del Auditorio te encontrarás con mamá y con Telma, la chica que viste al entrar en la ciudad. En agradecimiento a la ayuda que le prestaste, Telma te dará Purpurina [3], un accesorio que te ayudará en los Concursos Pokémon que se disputan en este edificio. Antes de irte del Auditorio, deberías entrenarte participando en algún concurso.

Para que tus Pokémon tengan más opciones en los concursos, deberías alimentarles con Pokochos. Los Pokochos son una especie de dulces hechos a base de bayas que mejoran las cualidades de los Pokémon, pero antes de ponerte a cocinarlos ve al Club de fans de Pokémon y habla con su presidente para conseguir una Pokochera. Con la Pokochera en tu poder, ya puedes ir a la Pokochería y cocinar unos cuantos Pokochos [4].

Tras cocinar Pokochos, puedes ir al norte de la ciudad y echar un vistazo a la Plaza Amistad. Si quieres entrar, te informarán que necesitas que en tu equipo haya alguno de estos Pokémon: Pikachu, Clefairy, Psyduck, Pachirisu, Happiny, Buneary, Drifloon. Si no tienes ninguno, puedes ir a la Ruta 208 y buscar por la hierba a un Psyduck. Cuando pasees por la Plaza Amistad [5] recuerda buscar dentro las ruinas que hay al norte. Si lo haces, hallarás una Mon. Amuleto, un objeto que te hará ganar mucho dinerito.

Tu próximo destino está al sureste, en la Ruta 209. Antes de llegar a la salida, verás de nuevo a tu colega dispuesto a disputar otro combate Pokémon. Esta vez el equipo al que te enfrentarás dependerá de tu Pokémon de inicio, aunque todos sus miembros estarán entorno al nivel 20. Cuando le venzas, verás que tu amigo pone rumbo a Ciudad Rocavelo. [6].

Muy cerca de la salida a la Ruta 209, te encontrarás con un hombre que te dará un huevo de Pokémon (para recibirlo debes hacer un hueco en tu equipo). Si lo incorporas en tu equipo, tarde o temprano eclosionará y tendrás un flamante Happiny.

PACHIRISU: Pokémon Ardilla de tipo Eléctrico. Tiene la habilidad Coger y parte con el ataque Trueno así que... ¡ojito con él!











4 RUTA 209 Y PUEBLO SOSIEGO

OBJETOS: • Ruta 209: **MIEL, CAÑA BUENA, BAYA ZANAMA, BAYA ATANIA, PRECISIÓN X, BAYA FRAMBU** (Golpe Roca), **CALCIO** • Torre Perdida: **PIEDRA OVAL, REVIVIR, MT27** (Retroceso), **MO04** (Fuerza), **AMULETO** • Pueblo Sosiego: **BAYA CAQUIC, BATA LATANO** (2), **BAYA HIGOG. HISTORIAL (FUNCIÓN POKÉ-RELOJ), INDIC. GUARDERÍA** (función Poké-reloj) • Ruinas Sosiego: **PEPITA, CARAMELORARO, INCIE. RARO, TABLA MENTAL.**

¡HAZTE CON TODOS!: • Ruta 209: **BIBAREL** (Normal/Agua), **BONSLY** ((solo en Perla, Roca), **CHANSEY** (Normal), **GASTLY** (Fantasma/Veneno), **MIME JR.** (sólo en Diamante, Psíquico), **STARAVIA** ((Normal/Volador), **STARLY** (Normal/Volador), **ZUBAT** (Volador/Veneno) • Torre Perdida: **GASTLY** (Fantasma), **GOLBAT** (Veneno/Volador), **MISDREAVUS** ((sólo en Diamante, Fantasma), **MURKROW** (sólo en Diamante, Siniestro/Volador), **ZUBAT** (Veneno/Volador) • Ruinas Sosiego: **UNOWN** (Psíquico).

La Ruta 209 es muy interesante tanto por los Pokémon que puedes capturar como por los objetos por conseguir. Al inicio fíjate en un pescador que hay junto al río. Si hablas con él, recibirás la Caña Buena [1].

Más adelante, verás una torre llamada Torre Perdida [2]. Si entras y te abres paso combatiendo hasta el último piso, conseguirás la MO Fuerza [3]. Recuerda que para utilizarla fuera de un combate necesitarás la medalla del siguiente gimnasio.

Sigue tu camino por la Ruta 209 y acabarás llegando a Pueblo Sosiego. Por la calle principal del pueblo pasea un hombre que te entregará Historial [4], una función del Poké-Reloj que te permitirá saber cuáles han sido los últimos Pokémon capturados.

Sin duda, el edificio más importante de Pueblo Sosiego es la Guardería Pokémon [5]. En este lugar podrás dejar a tus Pokémon para que suban de nivel y pongan Huevos de los que saldrán nuevos Pokémon. Si entras, dejas a uno de tus Pokémon a la encargada, sales y vuelves a entrar, verás a un señor con gafas te de dará Indicador Guardería [6], una función del Poké-Reloj que te permitirá conocer el estado de los Pokémon en la Guardería.

En la parte derecha del pueblo hay dos casas. Pues bien, en la de más abajo podrás conseguir la Caja Sellos [7], un objeto que te permitirá (cuando tengas sellos) personalizar tus Poké Ball. A la derecha de esta casa verás las Ruinas Sosiego. Dentro de ellas encontrarás a los Unown [8] y unos cuantos objetos muy interesantes. Tras investigar los misterios de las Ruinas Sosiego, vuelve al pueblo, pon rumbo norte y sal a la Ruta 210.

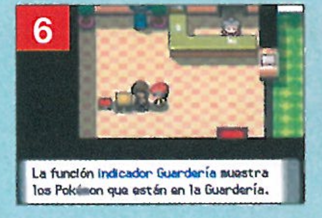








MIME JR: Este Pokémon tipo Psíquico puede imitar el movimiento de cualquier cosa.











5 RUTAS 210 y 215

OBJETOS: • Ruta 210: **BAYA PERASI,** (2), **BAYA FRAMBU, BAYA PINIA, MT51** (Respiro) **SUPERBALL, LECHE MU-MU** • Ruta 215: **ÉTER, MT66** (Vendetta), **TABLA FUERTE, BAYA MELOC** (2), **BAYA ORAM** (2), **PROTEC. ESP., MT34** (Onda Voltio), **CURA TOTAL, BAYA ANGO, BAYA WIKI.**

¡HAZTE CON TODOS!: • Ruta 210: **BONSLY** (sólo en Perla, Roca), **CHANSEY** (Normal), **GEODUDE** (Roca/Tierra), **KRICKETUNE** (Bicho), **MIME JR.** (sólo en Diamante, Psíquico), **PONYTA** (Fuego). • Ruta 215: **ABRA** (Psíquico), **GEODUDE** (Roca/Tierra), **KADABRA** (Psíquico), **KRICKETUNE** (Bicho), **PONYTA** (Fuego).

En el cruce de las Ruta 210 con la 215 hay dos cosas interesantes que no debes perderte. La primera es el grupo de Psyduck que bloquean el camino hacia el norte [1] (fíjate en ellos porque más tarde tendrás que volver a aliviarles su jaqueca). La otra es el Café Rodeo, un lugar en el que puedes descansar, combatir y comprar Leche Mu-mu [2]. Cuando estes allí, no olvides comprar unas cuantas botellas. Esta leche puede restaurar 100 PS y encima es barata.

Al este del Café Rodeo comienza la Ruta 215. Adéntrate y avanza por ella rumbo hacia el este.

Es recomendable que vayas bien preparado porque vas a tener que disputar unos cuantos combates [3]. Al final de la ruta, habrás llegado a Ciudad Rocavelo [4].







6 CIUDAD ROCAVELO: La tercera medalla

OBJETOS: • Ciudad Rocavelo: **CONTADOR** (función Poké-reloj), **MT63** (Embargo), **MONEDERO, MÁS PP, MEDALLA ADOQUÍN, MT60** (Puño Drenaje).

Nada más entrar en Rocavelo dirígete al Centro Pokémon a sanar a tu equipo. Cuando salgas, fíjate en el edifico que hay un poco más arriba a la izquierda. Se trata del Centro Comercial [1], un lugar en el que podrás comprar montones de objetos diferentes para tus Pokémon. Además, en la primera planta te regalarán Contador, una nueva función del Poké-reloj [2].

Ahora vamos a explorar la ciudad. Fíjate que al norte está el Almacén Galaxia y el Edificio Galaxia. Al sur hay un Casino, pero antes de entrar a jugar debes visitar las dos casas que hay a su izquierda. Junto a la puerta de la casa que hay más a la izquierda un hombre te dará la MT63 (Embargo) [3]. Dentro, verás que dan masajes gratis a tus Pokémon [4] y que regalan objetos para ponerles guapos. Ahora ve a la casa de la derecha y habla con el payaso que verás dentro. Te dará un Monedero con el que podrás ir al Casino [5] y gastarte un dinerito en las tragaperras. Si tienes suerte, podrás ganar un montón

LÍDER DE GIMNASIO

Brega



El equipo de Brega lo forman un Meditite (Psíquico/Lucha) de nivel 27, un Machoke (Lucha) de nivel 27 y un Lucario (Lucha/Acero) de nivel 30. Contra Medite son muy efectivos los ataques de tipo Volador o Fantasma. Para tumbar a Machoke puedes usar ataques de tipo Volador o Psíquico. Contra Lucario debes tener en cuenta que sus debilidades por ser del tipo Lucha quedan compensadas por pertenecer al tipo Acero. Sin embargo, esto mismo le convierte en muy vulnerable a los ataques de tipo Fuego o Tierra. La recompensa por derrotar a Brega es la Medalla Adoquín, una medalla con la que podrás usar la MO Vuelo fuera de un combate.





ENTRENADORA: *Si eliges ser una chica, jugarás con una entrenadora con un estilo nuevo y muy "fashion".*

fichas que podrás canjear por estupendos regalos.

Ahora, dirígete al gimnasio. Cerca de la entrada te encontrarás con Maya (León), así que salúdala [6]. Dentro del gimnasio, si quieres luchar con la líder Brega, tendrás que resolver un pequeño puzzle. No olvides que en este gimnasio usan Pokémon de tipo Lucha y que este tipo lo pasa muy mal si le atacan con movimientos de tipo Volador o Psíquico. Cuando venzas a Brega tendrás la Medalla Adoquín y la MT60 (Puño Drenaje) [7].









DATE UN GARBEO

El centro comercial y las MTs

Una de las formas de mejorar un Pokémon es enseñarle nuevos ataques usando MTs. En el segundo piso del Centro Comercial de Ciudad Rocavelo puedes comprar un montón de MTs, pero para gastarte el dinero con criterio debes conocer sus características. Aquí las tienes:



MT	Nombre	Tipo	Potencia	Precisón	Descripción
MT16					
MT17	Protección	Normal	-	-	Ayuda a esquivar todos los ataques. Si se usa varias veces seguidas, aumentan las probabilidades de que falle.
MT20	Velo Sagrado	Normal	-	-	Un escudo que protege de problemas de estado como el sueño, la parálisis, el envenenamiento y las quemaduras.
MT33	Reflejo	Psíquico	-	-	Impresionante pared de luz que reduce el daño de los ataques físicos durante cinco turnos.
MT54	Falsotortazo	Normal	40	100	Ataque controlado que impide que el enemigo se debilite; respeta un PS.
MT70	Destello	Normal	-	100	Lanza una luz cegadora que reduce la precisión del enemigo. También puede usarse para iluminar cuevas.
MT83	Don Natural	Normal	-	100	Quien lo usa extrae energía de la baya que lleva para atacar. Esta determina el tipo la potencia del ataque.

MT	Nombre	Tipo	Potencia	Precisón	Descripción
MT38	Llamarada	Fuego	120	85	Ataca al rival con una intensa ráfaga de fuego abrsador que puede causarle quemaduras.
MT25	Trueno	Eléctrico	120	70	Ataca con un terrible rayo que puede paralizar al rival.
MT14	Ventisca	Hielo	120	70	Invoca una tormenta de viento y nieve que envuelve al enemigo y puede llegar a congelarlo.
MT22	Rayo Solar	Planta	120	100	Ataque de dos turnos. En el primer turno se concentra la luz y en el segundo, se canaliza en un rayo para atacar.
MT52	Onda Certera	Lucha	120	70	Quien lo usa ataca con toda su energía. También puede bajar la Defensa Esp. del enemigo si lo alcanza.
MT15	Hiperrayo	Normal	150	90	Ataca al rival con un potente rayo, pero quien lo usa debe descansar en el siguiente turno para reponer la energía.

¡A POR LA MEDALLA CIÉNAGA!

1 RUTA 212

OBJETOS: • Almacén Galaxia: **IMO02** (Vuelo), **MO01** (Corte). • Ruta 212: **BAYA PERASI, BAYA ZIDRA, MT11** (Día Soleado), **ANTÍDOTO, MT62** (Viento Plata), **MT06** (Tóxico), **BAYA MELOC, BAYA PINIA** (tres), **ESPECIAL X, ZINC, REVIVIR** • Mansión Pokémon: **SUPERBALL, CAMP, ALIVIO, MT87** (Contoneo).

¡HAZTE CON TODOS!: • Ruta 212: **BIBAREL** (Normal/Agua), **BUDEW** (Planta/Veneno), **KRICKETUNE** (Bicho), **STARLY** (Normal/Volador), **STARAVIA** (Normal/Volador), **WOOPER** (Agua). • Mansión Pokémon (Jardín Trofeo): **KRICKETUNE** (Bicho), **STARLY** (Normal/Volador), **PICHU** (Eléctrico), **PIKACHU** (Eléctrico), **ROSELIA** (Planta/Veneno).

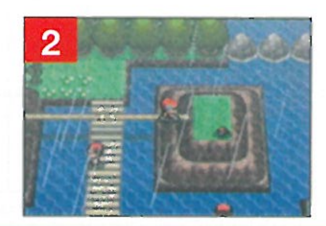
Cuando salgas del gimnasio de Ciudad Rocavelo te encontrarás con Maya (o León). Los del Equipo Galaxia le han robado la Pokédex, así que tendrás que echarle una manita para recuperarla. Ve al norte de la ciudad y lucha, junto con Maya (o León), contra los malvados que protegen el Almacén Galaxia [1]. Cuando los venzas, entra en el almacén y recoge la MO02 o Vuelo. Si enseñas esta MO a un Pokémon volador, podrás volar a toda velocidad a cualquier ciudad que hayas visitado.

Vuela a Ciudad Corazón, pon rumbo sur y sal a la Ruta 212. Camina hacia el sur y fíjate en el edificio que queda a tu derecha. Se trata de la Mansión Pokémon y aunque más tarde volveremos por aquí, si echas un vistazo podrás hacerte con unos cuantos objetos, capturar nuevos Pokémon y saludar al Sr. Fortuny, el dueño de la mansión.

Continúa tu camino rumbo al sur y llegarás a una zona en la que llueve un montón. En esta zona pon rumbo este y recuerda que puedes usar la Bici para pasar por los troncos que hay entre montículos [2]. Si lo haces, conseguirás algunos objetos muy interesantes.

No muy lejos del final de la ruta, encontrarás una casa en la que hay unos objetos de colores llamados partes. Si encuentras diez del mismo color, en esta casa te las cambiarán por Máquinas Técnicas. Continúa tu camino rumbo este.









2 CIUDAD PRADERA

OBJETOS: • Ciudad Pradera: **BAYA** (aleatoria), **BAYA CAQUIC** (2), **BAYA LATANO** (3), **MÁSCARA PIPLUP, MO05** (Despejar), **MEDALLA CIÉNAGA, MT55** (Salmuera)

¡HAZTE CON TODOS!: • Gran Pantano (sin Pokédex Nacional): **PSYDUCK** (Agua), **GOLDUCK** (Agua), **HOOTHOOT** (Noche, Normal/Volador), **NOCTOWL** (Noche, Normal/Volador), **MARILL** (Agua), **WOOPER** (Agua/Tierra), **QUAGSIRE** (Agua/Tierra), **AZURILL** (Normal), **ROSELIA** (Planta/Veneno), **BARBOACH** (Agua/Tierra), **WHISCASH** (Agua/Tierra), **STARAVIA** (Normal/Volador), **BIDOOF** (Normal), **BIBAREL** (Normal/Agua), **BUDEW** (Planta/Veneno), **SKORUPI** (Veneno/Bicho), **DRAPION** (Veneno/Siniestro), **CROAGUNK** (Veneno/Lucha), **TOXICROAK** (Veneno/Lucha), **CARNIVIRE** (Planta).

Nada más llegar a Ciudad Pradera verás una casa. Entra y habla con la chica para conseguir una baya [1].

En la casa que hay junto al lago vive el Tutor de Movimientos. Para que te preste sus servicios debes entregarle Escama Corazón.

Al norte de Ciudad Pradera encontrarás el Gran Pantano, donde podrás hacer un safari y capturar especies exclusivas. En la planta superior del edificio de entrada hallarás un observatorio. Si subes y usas los prismáticos panorámicos [2], sabrás los Pokémon que puedes capturar.

En cuanto empiece el safari fíjate en el chaval que hay a la derecha. Tienes que hablar con él para obtener la MO05 o Despejar, más adelante la necesitarás.

Ahora toca ir al gimnasio a enfrentarse a Mananti. Para llegar, resuelve un divertido puzzle. Cuando le venzas, conseguirás la Medalla Ciénaga.

LÍDER DE GIMNASIO

Mananti



El equipo de Mananti está formado por un Gyarados (Agua/Volador) de nivel 27, un Quagsire (Tierra/Agua) de nivel 27 y un Floatzel (Agua) de nivel 30. Vencer a Gyarados puede resultarte complicado, pero si tienes un Luxio por encima del nivel 20 y usas el ataque Eléctrico Chispa, lo dejarás seco en un periquete. Contra Quagsire los ataques Eléctricos no funcionan, pero los de tipo Planta le dejan hecho polvo. Contra Floatzel te servirán tanto los ataques Eléctricos como los de tipo Planta. La recompensa por derrotar a Mananti es la Medalla Ciénaga, una medalla con la que podrás usar la MO Despejar fuera de un combate.

¡A POR LA MEDALLA RELIQUIA!







1 RUTA 207, MONTE CORONA Y RUTA 208

OBJETOS: • Ruta 213: **BAYA GUAYA, BAYA SAFRE** (2), **BAYA PABAYA, MT40** (Golpe Aéreo), **CINTA HUELLA, PARTE ROJA, MT92** (Espacio Raro), **MÁS PP, ANTIPARALIZ, POC. SECRETA.** • Ruta 214: **RAÍZ GRANDE, MÁX. POCIÓN. DEF. ESP. X, BAYA ZREZA, BAYA BAYA ZIDRA, BAYA ATANIA, BAYA GRANA, MT28** (Excavar). • Ruta 210: **TALISMÁN, SUPERREPEL, HIPERPOCIÓN, ULTRABALL, MT30** (Bola Sombra), **BOLA HUMO, BAYA ZIDRA, BAYA ATANIA, BAYA WIKI, BAYA GUAYA.**

¡HAZTE CON TODOS!: • Ruta 213: **BUIZEL** (Agua), **FLOATZEL** (Agua), **SELLOS** (Agua). • Ruta 214: **GEODUDE** (Roca/Tierra), **GIRAFARIG** (Normal/Psíquico), **KRICKETUNE** (Bicho), **PONYTA** (Fuego), **FUEGO** (Roca, solo en Perla). • Ruta 210 (parte norte): **BIBAREL** (Normal/Agua), **HOOTHOOT** (Noche, Normal/Volador), **MACHOP** (Lucha), **MACHOKE** (Lucha), **MEDITITE** (Lucha/Psíquico), **PSYDUCK** (Agua), **NOCTOWL** (Noche, Normal/Volador).

Cuando salgas del gimnasio de Ciudad Pradera ve al norte de la ciudad y habla con el miembro del Equipo Galaxia que hay junto a la entrada al Gran Pantano. Te darás cuenta que trama algo raro, pero lo más sospechoso es que sale corriendo sin combatir, así que más vale que le sigas.

Justo antes de llegar a la salida de la ciudad, volverás a ver al Recluta Galaxia que estás persiguiendo. Habla con él y volverás a ver que sale corriendo [1]. Justo cuando intentes salir tras él, aparecerá tu amigo del alma para retarte a otro combate Pokémon [2]. Su equipo Pokémon estará entre los niveles 25 y 28 y estará formado por especies que dependerán de tu Pokémon de inicio.

Tras vencer a tu colega, continúa con la persecución del Recluta Galaxia, así que sal de la ciudad y adéntrate en la Ruta 213. Pronto llegarás a una playa en la que encontrarás la casa del Dr. Pisada. Habla con él y sabrás lo que piensan tus Pokémon sobre tu forma de entrenarles.

Camina rumbo este y volverás a ver al Recluta Galaxia junto a la orilla del mar [3]. Vuelve a hablar con él y verás que vuelve a huir, así que continúa con la persecución.

Pronto llegarás al Hotel Gran Lago. Entra y avanza hasta que veas el Restaurante Cinco Tenedores. Dentro, puedes disputar unos cuantos combates dos contra dos que te vendrán muy bien para que tu equipo gane experiencia. Cuando salgas gira a la derecha y volverás a ver al Recluta Galaxia [4]. Si hablas con él, verás que sale huyendo en dirección norte.

Camina en dirección norte y volverás a ver al Recluta Galaxia, pero esta vez tendrás que combatir contra él. Cuando le derrotes, se irá hecho polvo rumbo al norte. Avanza tras él y te encontrarás con Cintia. Habla con ella y te dará una Poción Secreta. Esta poción te permitirá curar el dolor de cabeza de los Psyduck que viste en la Ruta 210.

Como estás muy cerca de la Ruta 214, en vez de ir corriendo a la Ruta 210, sigue caminando rumbo norte y explora la 214. Lo más interesante de esta ruta lo encontrarás muy cerca de Ciudad Rocavelo. Se trata de una cueva llamada Mina Ruinamaníaco. Dentro encontrará la MT28 o Excavar.

Cuando termine la exploración de la Ruta 214, vuela a Pueblo Sosiego y pon rumbo a la Ruta 210. Cuando llegues al lugar en el que están los Psyduck usa la poción que te dio Cintia y cúrales el dolor de cabeza [5]. Cuando los Psyduck se marchen aparecerá Cintia para pedirte un favor. Quiere que vayas a Pueblo Caelestis y le des a su abuela un Talismán.

Para llegar a Pueblo Caelestis tienes que llegar hasta el final de la Ruta 210, pero si no quieres tener dificultades, necesitas un Pokémon que conozca la MO Despejar.

Caminando por la ruta encontrarás una zona en la que no verás nada por culpa de la niebla. Si usas Despejar, todo volverá a normalidad.

Después, avanza por el único camino posible que veas y de esta forma, muy pronto, llegarás a tu próximo destino: Pueblo Caelestis.









2 REGRESO A CIUDAD CORAZÓN

OBJETOS: • Pueblo Caelestis: **MO03** (Surf), **MO01** (Corte), **RELOJ ANALÓGICO** (función Poké-reloj).
• Ciudad Corazón: **MEDALLA RELIQUIA, MT65** (Garra Umbría).

Nada más llegar a Pueblo Caelestis te encontrarás con el Centro Pokémon. Un poco más adelante, verás a una anciana que te contará que un tipo que parece un astronauta va a hacer explotar una bomba [1]. Baja por las escaleras que hay al lado, camina hacia el norte y da una lección al malvado Recluta Galaxia.

Cuando ganes el combate, la anciana que viste al llegar al pueblo te dará las gracias. Además, te darás cuenta que esta anciana es la abuela de Cintia, así que podrás entregarle el Talismán.

Cuando termines de hablar, entra en la cueva que tienes al lado y examina los dibujos de la pared del fondo. Una vez hecho, la abuela de Cintia entrará y te entregará la MO Surf. Con esta MO podrás viajar por el agua, pero para usarla fuera de un combate necesitas la medalla del Gimnasio Corazón.

Al salir de la cueva, verás a un extraño personaje con el que ya te has encontrado antes [2]. Cuando se vaya, entra en la única casa que hay en el pueblo y consigue para tu Poké-Reloj la función Reloj-Analógico.

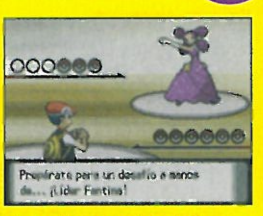
Usa Vuelo para volver a Ciudad Corazón, sana a tu equipo en el Centro Pokémon y dirígete al gimnasio. Dentro del gimnasio, si quieres llegar hasta la líder Fantina, tendrás que leer los carteles y hacer algunas cuentas muy sencillas [3]. Fíjate que la posición de la respuesta correcta te dirá cual es la puerta por la que debes entrar (así, si la respuesta es la tercera, tendrás que entrar por la puerta de la derecha).

Cuando venzas a la líder Fantina conseguirás la Medalla Reliquia y la MT65 (Garra Umbría), con la que podrás usar Surf fuera de un combate.

Tras ganar la Medalla Reliquia, volverás a ver a Cintia [4]. Te dará las gracias por llevar el Talismán a su abuela y te aconsejará que vayas a Ciudad Canal, así que hazle caso y prepárate para conseguir una nueva medalla.

LÍDER DE GIMNASIO

Fantina



El equipo de Fantina lo forman un Drifblim (Fantasma/Volador) de nivel 32, un Mismagius de nivel 36 (Fantasma) y un Gengar de nivel 34 (Fantasma/Veneno). Los Pokémon de Fantina son de tipo Fantasma lo que les hace inmunes a los ataques de tipo Normal o Lucha. Lo ideal es que uses ataques de tipo Siniestro o Fantasma, pero si no dispones de ellos, usa los ataques físicos más poderosos que tengas (los identificarás por el símbolo rojo que tienen en el apartado Categ.) Al derrotar a Fantina recibirás la Medalla Reliquia, una medalla con la que podrás usar la MO Surf fuera de un combate.



DATE UN GARBEO

La Forja de Fuego



Gracias a la Medalla Reliquia puedes usar Surf fuera de un combate y eso significa que puedes acceder a nuevas zonas. Por ejemplo, si vas a Pueblo Aromaflor, entras en la Ruta 205 y haces Surf rumbo al norte, acabarás llegando a un lugar llamado Forja Fuego. Entra, resuelve el laberinto para llegar al centro de la sala y habla con el Sr. Fuego. Recibirás una Piedra Fuego y si te fijas, justo al lado verás una Poké Ball que contiene la MT35 o Lanzallamas. Si tienes un buen Pokémon de tipo Fuego, esta MT te vendrá de perlas para que nadie te plante cara en los combates.

¡A POR LA MEDALLA MINA!





1 RUTA 218 Y CIUDAD CANAL

OBJETOS: • Ruta 218: **MIEL, BAYA SAFRE, BAYA CAQUIC, BAYA HIGOG, BAYA PINIA** (x2). • Ciudad Canal: **MT48** (Intercambio), **MEDALLA MINA**, **MT91** (Foco Resol.).

¡HAZTE CON TODOS!: • Ruta 218: **FLOATZEL** (Agua), **GASTRODON** (Agua/Tierra), **GLAMEOW** (Normal, sólo en Perla), **MR. MIME** (Psíquico, sólo en Diamante), **PELIPPER** (Agua/Volador), **TENTACOOL** (Agua/Veneno), **SHELLOS** (Agua), **TENTACRUEL** (Agua/Veneno), **WINGULL** (Agua/Volador)



Tu siguiente destino está en Ciudad Canal. Para ir allí tienes que volar hasta Ciudad Jubileo, salir por el noroeste y entrar en la Ruta 218. Una vez en la ruta, usa Surf [1] y luego pon rumbo dirección oeste.

Cuando llegues a tierra firme puedes explorar la zona de hierba y capturar algunos Pokémon [2] o acceder haciendo Surf a otra zona en la que encontrarás dos pescadores [3]. Cuando termines de explorar la ruta, pon rumbo al oeste.

En el edificio de acceso a Ciudad Canal te encontrarás con un ayudante del Profesor Serbal que actualizará tu Pokédex [4]. A continuación, entra en Ciudad Canal y habla con la gente de la primera casa que veas y te harás con la MT48 (Intercambio).

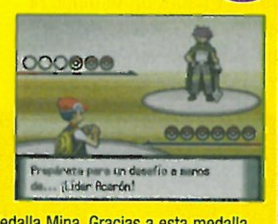
Camina rumbo norte y entra en la casa que hay junto a la tienda. Dentro te encontrarás con el Quita-movimientos, un señor que te ayudará a que cualquier Pokémon olvide cualquier movimiento.

A la izquierda del Centro Pokémon verás un puente. Cuando intentes cruzarlo, tu colega de Pueblo Hojaverde te detendrá y tendrás que afrontar un duro combate Pokémon [5]. Tras vencerle, termina de cruzar el puente y verás que te encuentras junto al gimnasio.

Dentro del gimnasio tendrás que resolver un puzzle un pelín complicado. Para echarte una mano, te diremos que la planta baja debes pisar la baldosa que hay más a la derecha. A continuación, si sigues pisando las baldosas que te encuentres en el único camino posible, acabarás frente al líder Acerón. Una vez derrotes a Acerón recibirás la Medalla Mina y la MT91 (Foco Respl.) [6].

LÍDER DE GIMNASIO

Acerón



El equipo de Acerón lo forman un Bronzor (Acero/Psíquico) de nivel 36, Bastiodon (Roca/Acero) de nivel 39 y un Steelix (Acero/Tierra) de nivel 36. Los Pokémon de Acerón son de tipo Acero, aunque también pertenecen a otro tipo, así que hay que tener cuidado. Contra Bronzor usa ataques de tipo Fuego o Tierra; contra Bastiodon, los de tipo Lucha o Tierra; y contra Steelix, los de tipo Fuego, Lucha o Tierra. Al derrotar a Acerón obtendrás la Medalla Mina. Gracias a esta medalla podrás usar la MO Fuerza fuera de un combate y además, cualquier Pokémon de hasta Nivel 70 te obedecerá sin rechistar.







¡A POR LA MEDALLA CARÁMBANO!

1 ISLA HIERRO

OBJETOS: • Isla Hierro: BOLA FÉRREA, CUERDA HUIDA, SUPERREPEL, ÉTER MÁX., MT23 (Cola Férrea) ULTRABAL, MÁX. POCIÓN, MÁS PS, IMÁN, PIEDRA DÍA

¡HAZTE CON TODOS!: • Isla Hierro: GEODUDE (Roca/Tierra), GRAVELER (Roca/Tierra), GOLBAT (Veneno/Volador), FINNEON (Agua), LUMINEON (Agua), ONIX (Roca/Tierra), PELIPPER (Agua/Volador), RIOLU (Lucha, saldrá del Huevo que te entregará Quinoa), TENTACOOL (Agua/Veneno), STEELIX (Acero/Tierra), WINGULL (Agua/Volador), ZUBAT (Veneno/Volador)

Cuando salgas del gimnasio de Ciudad Canal te encontrarás de nuevo con tu colega. Esta vez te dirá que le acompañes a la Biblioteca. Una vez allí, sube a la última planta y fíjate bien en lo que te cuenta el Profesor Serbal sobre los Pokémon espejismo. Para investigarlos te encargará ir al Lago Valor (lo encontrarás entre Ciudad Rocavelo y Ciudad Pradera).

Durante la charla con el Profesor habrá un temblor. Al salir de la Biblioteca sabrás que lo ha provocado una gran explosión en el Lago Valor [1].

Antes de ir, sube al barco que hay al sur de la ciudad (antes, haz un hueco en tu equipo).

El barco te llevará a Isla Hierro, donde encontrarás objetos interesantes, unos cuantos entrenadores contra los que combatir y a una chica llamada Quinoa. Forma equipo con ella y dirígete al sur de la sala para combatir contra el Equipo Galaxia. Cuando termines, Quinoa te entregará un Huevo del que saldrá Riolu (que evoluciona a Lucario). A continuación, sal de la cueva y regresa a Ciudad Canal.









2 LAGO VALOR Y LAGO VERAZ

OBJETOS: • Lago Veraz: MT38 (Llamarada, para encontrarla cruza el lago haciendo Surf y busca en la zona de hierba que hay al oeste).

¡HAZTE CON TODOS!: • Lago Valor: EN ESTA VISITA NINGUNO. • Lago Veraz: BIDOOF (Normal), GOLDUCK (Agua), PSYDUCK (Agua), STARLY (Volador/Normal)

Ya sabes que te ahora te toca ir al Lago Valor. Para llegar hasta allí vuela a Ciudad Pradera, avanza por la Ruta 213 y atraviesa las instalaciones del Hotel Gran Lago. Cuando estés en la Orilla Valor toma el camino que verás a tu izquierda, justo antes de llegar a la zona de hierba [1].

Los reclutas del Equipo Galaxia han puesto una bomba en el lago y lo han dejado hecho un desastre [2].



Debes ir al sur del lago y entrar en una pequeña cueva. Dentro te enfrentarás a Comandante Saturno, uno de los lugartenientes del Líder del Equipo Galaxia [3]. Cuando el combate termine, vuela a Pueblo Hojaverde y dirígete al Lago Veraz.

En el Lago Veraz tendrás que ayudar a Maya (o León) y combatir contra la Comandante Venus. Cuando venzas a Venus, habla con el Profesor Serbal. Te encargará que vayas al Lago Agudeza para asegurarte que tu colega está bien [4].

Para ir al Lago Agudeza primero tienes que volar a Pueblo Caelestis. Luego, pon rumbo dirección oeste y entra en la Ruta 211.



1



2

3 MONTE CORONA Y LAS RUTAS NEVADAS

OBJETOS: • Ruta 211: **BAYA MELOC** (x3), **BAYA PERASI** (x3), **BAYA PABAYA, BAYA UVAV.** • Monte Corona: **CUERDA HUIDA, CARAMELORARO, ARENA FINA, POLVOESTELAR, REFLELUZ, ELIXIR MÁX., REVIVIR, RESTU. TODO.** • Ruta 216: **ANTIHIELO.** • Ruta 217: **HIERRO, MT07** (Granizo), **MO08** (Treparrocas), **HECHIZO, ULTRABALL.**

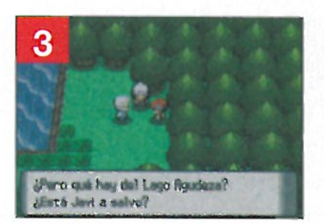
¡HAZTE CON TODOS!: • Ruta 211: **BIDOOF** (Normal), **CHINGLING** (Psíquico), **GEODUDE** (Roca/Tierra), **GRAVELER** (Roca/Tierra), **HOOTHOOT** (Normal/Volador), **MACHOKE** (Lucha), **MEDITITE** (Lucha/Psíquico), **NOCTOWL** (Normal/Volador), **PONYTA** (Fuego), **ZUBAT** (Veneno/Volador). • Monte Corona: **BARBOACH** (), **CHINGLING** (Psíquico), **CLEFFA** (Normal), **CLEFAIRY** (Normal), **GEODUDE** (Roca/Tierra), **GOLBAT** (Veneno/Volador), **GRAVELER** (Roca/Tierra), **MEDITITE** (Lucha/Psíquico), **ZUBAT** (Veneno/Volador). • Ruta 216: **GRAVELER** (Roca/Tierra), **NOCTOWL** (Normal/Volador), **MACHOKE** (Lucha), **MEDICHAM** (Lucha/Psíquico), **MEDITITE** (Lucha/Psíquico), **SNEASEL** (Siniestro/Hielo), **SNOVER** (Hielo/Planta), **ZUBAT** (Veneno/Volador). • Ruta 217: **NOCTOWL** (Normal/Volador), **MACHOKE** (Lucha), **MEDICHAM** (Lucha/Psíquico), **MEDITITE** (Lucha/Psíquico), **SNEASEL** (Siniestro/Hielo), **SNOVER** (Hielo/Planta), **ZUBAT** (Veneno/Volador).

Ya sabes que te toca ir al Lago Valor. Para llegar hasta allí vuela a Ciudad Pradera, avanza por la Ruta 213 y atraviesa las instalaciones del Hotel Gran Lago. Cuando estés en la Orilla Valor toma el camino que verás a tu izquierda, justo antes de llegar a la zona de hierba [1].

Los del Equipo Galaxia han puesto una bomba en el lago y lo han dejado hecho un desastre. Debes ir al sur del lago y entrar en una pequeña cueva. Dentro te enfrentarás a Comandante Saturno, uno de los lugartenientes del Líder del Equipo Galaxia [2]. Cuando el combate termine, vuela a Pueblo Hojaverde y dirígete al Lago Veraz.

En el Lago Veraz tendrás que ayudar a Maya (o León) y combatir contra la Comandante Venus [31]. Cuando venzas a Venus, habla con el Profesor Serbal. Te encargará que vayas al Lago Agudeza para asegurarte que tu colega está bien [3].

Para ir al Lago Agudeza tienes que volar a Pueblo Caelestis, poner rumbo oeste y entrar en la Ruta 211.



3



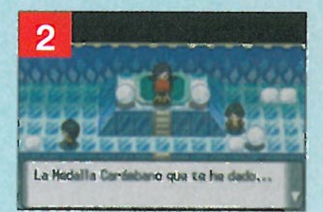
1

4 CIUDAD PUNTANEVA

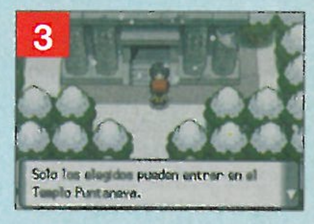
OBJETOS: • Ciudad Puntaneva: **MEDALLA CARÁMBANO, MT72** (Alud).

Ve al gimnasio y fíjate en las bolas de nieve que hay en el centro, en un agujero [1]. Para abrirte paso hasta el líder, tienes que deslizarte por el hielo con energía suficiente para aplastarlas. Fíjate bien en las baldosas con nieve y en las bolas de los laterales, porque son las claves para resolver este puzle. Cuando lo resuelvas, podrás enfrentarte a la líder Inverna. Si ganas la batalla, obtendrás la Medalla Carámbano [2]. Con esta medalla en tus manos podrás usar la MO Treparrocas fuera de un combate.

Cuando salgas del gimnasio, ve al Centro Pokémon a recuperar a tu equipo y date un garbeo por la ciudad. Fíjate en el templo que hay al norte [3] y en el barco del puerto.



2



3

LÍDER DE GIMNASIO

Inverna

El equipo de Inverna lo forman un Snover (Hielo/Planta) de nivel 38, Abomasnow (Hielo/Planta) de nivel 42, Sneasel de nivel 38 (Siniestro/Hielo) y un Medicham (Lucha/Psíquico) de nivel 40. Si dispones de un Pokémon con un buen ataque de tipo Fuego, barrerás del mapa a todos los Pokémon de Inverna, a excepción de Medicham. Contra este Pokémon procura utilizar un ataque de tipo Volador. Al derrotar a Inverna conseguirás la Medalla Carámbano. Con esta medalla podrás usar la MO Treparrocas fuera de un combate y escalar montañas.

¡A POR LA MEDALLA FARO!

1 LA BASE DEL EQUIPO GALAXIA

OBJETOS: • Lago Agudeza: **MT14**. • Ciudad Rocavelo: **LL. ALMACÉN** • Base Equipo Galaxia: **PIEDRA NOCHE, ZINC, MT49** (Robo), **MT36** (Bomba Lodo), **LL. GALAXIA, MÁX. REVIVIR, ELIXIR, MASTER BALL**

¡HAZTE CON TODOS!: • Lago Agudeza: **BIBAREL** (Normal), **CHINGLING** (Psíquico), **GOLDEEN** (Agua), **MAGIKARP** (Agua), **NOCTOWL** (Normal/Volador), **PSYDUCK** (Agua), **SNEASEL** (Siniestro/Hielo).

Ahora, sal de la ciudad y vuelve a la entrada al Lago Agudeza. Verás que ya puedes entrar [1], así que ya sabes. Dentro, asistirás a una charla entre la Comandante Ceres y tu colega de Pueblo Hojaverde. Cuando Ceres te diga que no vayas a su Base de Ciudad Rocavelo, sabrás que ese es tu próximo destino.

Antes de irte del Lago Agudeza, habla con tu colega. Después, usa Surf y explora el lago para hacerte con la MT14 y con algún que otro Pokémon. Usa Vuelo y ve hasta Ciudad Rocavelo. En Ciudad Rocavelo dirígete a la entrada principal del Edificio del Equipo Galaxia. Junto a la antena, verás a un miembro del Equipo Galaxia. Habla con él y el miedo que te tiene le hará salir huyendo y soltar una Poké Ball que contiene la Ll. Almacén.

Ahora, ve al almacén en el que encontraste la MO Vuelo, usa la Ll. Almacén [2], entra y baja por las escaleras. El único camino posible es hacia la derecha, así que camina en esa dirección hasta que veas unas escalera. Sube y en la siguiente planta verás otras escaleras por las que también debes subir.

En este momento te encuentras en una planta con dos teletransportadores. Pisa el de la izquierda, en la siguiente sala pisa el de abajo y luego sube por las escaleras.

En la siguiente planta verás unas escaleras y un teletrasportador [3], písalo y en la siguiente sala baja por las escaleras. Ahora, te enfrentarás a un científico. Cuando le venzas, baja por las escaleras.

En este instante deberías estar en un pasillo. Avanza por el único camino posible y fíjate en los objetos que hay en el suelo. Uno de ellos es la Ll. Galaxia [4], una llave que te permitirá abrir la puerta que hay a tu izquierda. Abre la puerta, avanza por el pasillo, sube las escaleras de la izquierda y estarás en el lugar por el que entraste.

A continuación, sal del almacén y dirígete a la entrada principal del Edificio del Equipo Galaxia. Entra por la puerta del centro, usa la Ll. Galaxia para abrir la siguiente puerta y sube por las escaleras.

En la planta en la que estás avanza por el pasillo y detente en la sala en la que hay un científico viendo la tele. En esa sala hay un teletransportador que es el que debes pisar. Entrarás en una sala con dos camas (que podrás usar para sanar a tu equipo) y una escalera. Sube por ella.

En la siguiente planta, avanza por el pasillo hasta una zona con tres teletransportadores. Pisa el que está más a la izquierda, en la siguiente sala sube por las escaleras. A continuación verás una puerta que puedes abrir con la Ll. Galaxia. Hazlo y te encontrarás con el Líder Galaxia Helio [5].

Cuando derrotes a Helio recibirás una Master Ball. El Helio te comentará que se marcha a la cumbre de Monte Corona, así que cuando salves a Uxie, Mesprit y Azelf, ese será tu siguiente destino. Camina hacia la derecha y pisa el siguiente teletransportador. Después, llegarás a una sala en la que tendrás que enfrentarte a Comandante Saturno. Cuando ganes el combate podrás pulsar un botón y liberar a los tres legendarios capturados por el Equipo Galaxia.

Después, regresa a la sala en la que te enfrentaste a Helio, camina hacia el sur y pisa un teletransportador de color verde que te llevará a la salida.


3


4

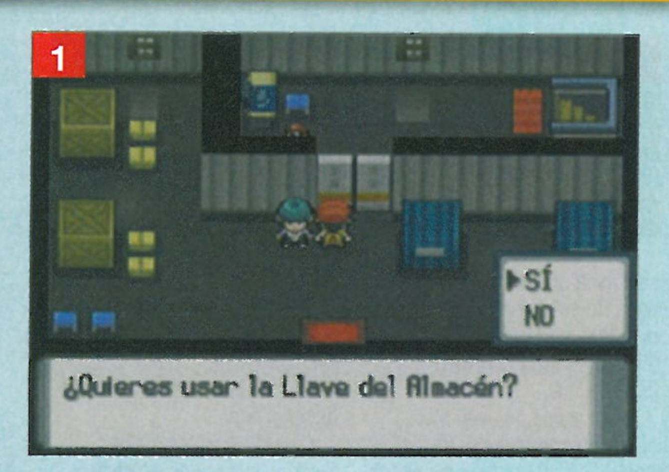
CHINGLING: Es la preevolución de Chimecho. Un tipo Psíquico que cuenta con un ataque físico poderoso.



2



5





2 MONTE CORONA

OBJETOS: • Monte Corona: **PIEDRA ALBA, PROTEÍNA, MÁX. POCIÓN, CUERDA HUIDA, MT80** (Avalancha), **PEPITA.**

¡HAZTE CON TODOS!: • Monte Corona: **BRONZONG** (Acero/Psíquico), **CHINGLING** (Psíquico), **CHIMECHO** (Psíquico), **CLEFFA** (Normal), **CLEFAIRY** (Normal), **GEODUDE** (Roca/Tierra), **GRAVELER** (Roca/Tierra), **GOLBAT** (Veneno/Volador), **MACHOKE** (Lucha), **MACHOP** (Lucha), **MEDICHAM** (Lucha/Psíquico), **NOCTOWL** (Normal/Volador), **PSYDUCK** (Agua), **SNOVER** (Hielo/Planta), **ZUBAT** (Veneno/Volador).

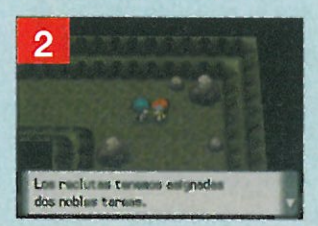
Vuela desde Ciudad Rocavelo hasta Ciudad Corazón. Una vez allí, ve hacia el sur y sal a la Ruta 208. Pon rumbo al oeste, cruza el puente de madera y entra de nuevo en el Monte Corona [1].

En esta ocasión, gracias a que puedes usar Surf puedes acceder a zonas a las que antes no podías llegar. En la primera sala usa Surf en la piscina que hay al norte y cruza al otro lado. Avanza por el único camino posible, acércate a los salientes que verás en la pared y usa Treparrocas para ascender.

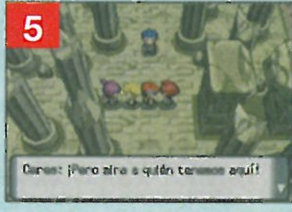
Recuerda que tu objetivo es llegar a la cumbre de Monte Corona. Lo que tienes que hacer es avanzar por el único camino posible y subir y subir. Cuando llegues a la sala en la que esperan dos miembros del Equipo Galaxia [2], el único camino posible te llevará a salir al exterior.

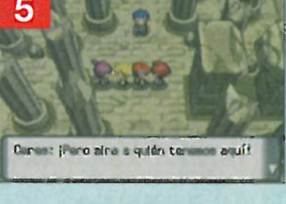
Ahora avanza hacia la derecha, luego al norte y verás una pared en la que puedes usar Treparrocas. Ahora avanza hacia la izquierda y acabarás llegando a una nueva entrada al interior del Monte Corona.

De nuevo en el interior usa Treparrocas, lucha contra dos miembros del Equipo Galaxia y avanza por el único camino posible hasta salir al exterior. Ahora, avanza hacia el norte, baja por las escaleras, no entres en la cueva que verás a tu derecha y usa Treparrocas en la pared de la izquierda [3].









A continuación avanza hacia el este por el único camino posible y una vez más verás una entrada al interior del Monte Corona. Luego, avanza por el único camino posible, y lucha contra más miembros del Equipo Galaxia. De esta forma, conseguirás llegar a la cima de una vez por todas [4].

Tras luchar contra dos miembros del Equipo Galaxia, avanza un poco hasta ver como Helio invoca a Dialga o a Palkia (depende de tu edición).

Sinnoh está en peligro, tu única opción es impedirlo y para ello primero debes derrotar a Venus y Ceres. No temas, en este combate tu colega te echará una manita [5].

Una vez termines el combate contra Ceres y Venus, tu colega restaurará la salud de tu equipo y a continuación verás algo sorprendente. Los Pokémon Uxie, Mesprit y Azelf aparecen para evitar el destraste [6]. Después, el Líder del Equipo Galaxia se pescará tal mosqueo que intentará que pagues su fracaso en un duro combate Pokémon.

Cuando venzas al Líder, aparecerán el Profesor Serbal y Maya (o León). Ahora te toca enfrentarte a Dialga o Palkia, el legendario necesita tu ayuda.

Recuerda que tienes una Master Ball, así si quieres capturarlo sin problemas, úsala. Tras hacerte con uno de los dos legendarios, Dialga o Palkia, Maya (o León) te llevará a la salida, pero antes de irte, regresa al lugar en el que capturaste al legendario y recoge una Poké Ball que contiene la Diamansfera o la Lustresfera (dependiendo de si tu versión es Pokémon Perla o Diamante) [7].





3 RUTA 222 Y CIUDAD MARINA

OBJETOS: • Ruta 222: **BAYA WIKI** (x2), **BAYA ANGO** (x2), **BAYA GUAYA** (x2), **BAYA ISPERO**, **MIEL**, **MT56** (Lanzamiento), **CARBURANTE**. • Ciudad Marina: **PIEDRATRUENO**, **MEDALLA FARO**, **MT57** (Rayo Carga), **CALENDARIO** (función Poké-reloj), **CINTA ESFUERZO**, **MO07** (Cascada).

¡HAZTE CON TODOS!: • Ruta 222: **CHATOT** (Normal/Volador), **FLOATZEL** (Agua), **GASTRODON** (Agua/Tierra), **GLAMEOW** (Normal, sólo en Perla), **MR. MIME** (Psíquico, sólo en Diamante), **PURUGLY** (Normal, sólo en Perla), **WINGULL** (Agua/Volador).

Tras la batalla de Monte Corona, toca ir a Ciudad Marina y hacerte con la última medalla. Para ello, regresa al Hotel Gran Lago, avanza como si fueras rumbo al Lago Valor y cuando veas unas escaleras a tu derecha [1], baja y entra en la Ruta 222.

Por la Ruta 222 no queda más remedio que avanzar rumbo oeste. Aparte de combatir, te aconsejamos que busques a una señora que regala la MT56 (Lanzamiento) y que eches un vistazo en las casas que hay junto a la playa.

Cuando llegues a Ciudad Marina te encontrarás con Fausto, uno de los miembros del Alto Mando [2]. Te contará que el líder del gimnasio de esta ciudad ha perdido el entusiasmo por lo combates. Al parecer, hace tiempo que nadie le hace disfrutar con un buen combate Pokémon, así que ya sabes lo que te toca.



Si vas a la puerta del gimnasio, te volverás a encontrar con Fausto y sabrás que el líder no ha vuelto. Ahora ve al faro de la ciudad, habla con el chico rubio que mira por los prismáticos y sabrás que se trata del líder del gimnasio. Cuando acabes de hablar con él, puedes regresar al gimnasio y entrar para conseguir tu última medalla.

Dentro del gimnasio encontrarás una serie de pasarelas que se mueven con interruptores. En la primera sala, pisa el interruptor verde de la derecha. Luego, regresa al principio, pisa el de la izquierda y lucha contra la primera entrenadora.



En la siguiente sala, pisa el interruptor azul tres veces. Después, sube por las escaleras de la izquierda, avanza y lucha contra un entrenador. Tras el combate, pisa el interruptor azul que hay al lado y a continuación pisa el verde. Ahora, avanza hacia la derecha, lucha contra otro entrenador [3], sube por las escaleras de la derecha y lucha contra el entrenador vestido de Pikachu.

Ahora estás en la última sala. Lo primero es pisar el interruptor rojo, así tendrás accesible otro interruptor a tu izquierda. Písalo y a continuación lucha contra la entrenadora que hay al lado. Tras el combate, sube por las escaleras y avanza hasta el siguiente entrenador. Cuando le venzas, pisa el interruptor verde dos veces con lo que tendrás acceso a un interruptor azul que también debes pisar. Después, camina por la pasarela, baja por las escaleras y lucha contra otro entrenador. Tras el combate, vuelve al principio de la sala y pisa el interruptor rojo de la derecha.



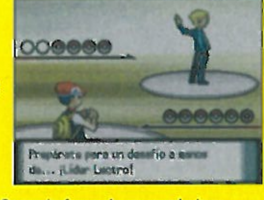
En este momento, si avanzas por la derecha hasta el final de la sala podrás, llegar hasta el líder.

Cuando derrotes al líder Lectro conseguirás la Medalla Faro y la MT57 (Rayo Carga). Después, sal del gimnasio y date un garbeo por la ciudad. Si vas a una casa que hay al este (necesitas usar Treparrocas para llegar), conseguirás la función calendario, una nueva función para tu Poké-reloj. Luego ve al Mercado Marino, compra algunos sellos y prueba a decorar con ellos algunas Poké Ball (usa la función Cápsula de tu PC).

Tras explorar la ciudad, toca poner rumbo a la Liga Pokémon. Para ello, primero tienes que ir a la Ruta 223 y da la casualidad que esa ruta empieza en la playa de Ciudad Marina. Camina hacia la playa (está al norte) y, antes de ponerte hacer Surf, habla con la niña que verás cerca de la orilla. Se llama Yamisna y te entregará la MO Cascada [4], una Máquina Oculta que necesitarás para llegar a la Liga Pokémon. ¡Allá vamos!

LÍDER DE GIMNASIO

Lectro



El equipo de Lectro lo forman un Raichu (Eléctrico) de nivel 46, un Octillery (Agua) de nivel 47, un Ambipom (Normal) de nivel 47 y un Luxray (Eléctrico) de nivel 49. El equipo de Lectro es equilibrado, sus Pokémon pertenecen a más de un tipo. Si careces de ataques efectivos contra los tipos de su equipo, usa al Pokémon que posea los ataques físicos más poderosos. Al derrotar a Lectro obtendrás la Medalla Faro. Con esta medalla podrás usar la MO Cascada fuera de un combate y además, todos los Pokémon te obedecerán con independencia de su nivel.

¡RUMBO A LA LIGA POKéMON!

1 RUTA 223

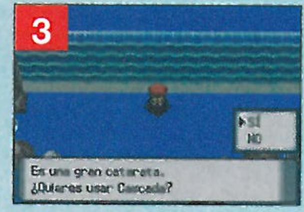
OBJETOS: • Ruta 223: **MO18** (Danza Lluvia), **PERLA**

¡HAZTE CON TODOS!: • Ruta 223: **MAGIKARP** (Agua), **MANTYKE** (Agua/Vuelo), **PELIPPER** (Agua/Volador), **TENTACRUEL** (Agua/Veneno)

Estamos en la playa de Ciudad Marina y nos toca hacer Surf rumbo norte por la Ruta 223 [1]. En esta ruta encontrarás unos cuantos entrenadores muy bien preparados y un par de objetos. Uno de ellos es la MT18 (Danza Lluvia), para encontrarla tendrás que navegar entre las rocas que hay antes del tercer entrenador de la ruta [2]. Al final de la ruta verás una cascada que tendrás que ascender utilizando un Pokémon que conozca la MO Cascada [3]. Arriba, verás un Centro Pokémon y la entrada a la cueva Calle Victoria.







DATE UN GARBEO

Los Legendarios de los lagos

Antes de ir a la Liga Pokémon puedes buscar a los legendarios de los lagos e incorporar a alguno de ellos en tu equipo para hacerlo más poderoso. Ve a Pueblo Hojaverde, acércate al Lago Veraz y haz Surf hasta la cueva que hay en el mismo centro del lago. Dentro verás a Mesprit y sabrás que con la función marcamapa del Poké-Reloj podrás buscarle por Sinnoh. Luego, ve al Lago Valor, haz Surf (esta vez verás que el lago está lleno de agua) hasta la cueva del centro y hazte con Azelf. Si vas hasta el Lago Agudeza y haces lo mismo, te podrás hacer con el escurridizo Uxie. Todo tuyo.





2 CALLE VICTORIA

OBJETOS: • Calle Victoria: **MT41** (Tormento), **CURA TOTAL**, **RESTAU. TODO**, **ÉTER MÁX.**, **CARAMELORARO**, **MT59**, (Pulso Dragón), **GARRAFIÑADA**, **ZINC**, **MT79** (Pulso Umbrío).

¡HAZTE CON TODOS!: • Calle Victoria: **FLOATZEL** (Agua), **GOLBAT** (Veneno/Volador), **GRAVELER** (Roca/Tierra), **KADABRA** (Psíquico), **GRAVELER** (Roca/Tierra), **MEDICHAM** (Lucha/Psíquico), **ONIX** (Roca/Tierra), **STEELIX** (Acero/Tierra).

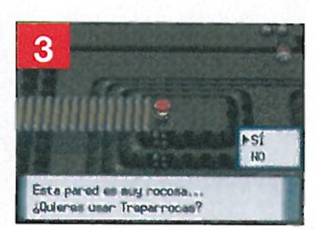
Entra en la Calle Victoria, cruza las tres primeras pasarelas y tras cruzar la última usa Treparrocas para bajar [1]. Ahora, avanza hacia el oeste y sube por las escaleras. A continuación, te encontrarás con una entrenadora y tras vencerla, llegarás a unas escaleras por las que tendrás que subir [2].

En el siguiente nivel pon rumbo sur y ábrete camino partiendo y moviendo rocas. Al final, te encontrarás con un anciano. Tendrás que enfrentarte a él y cuando le venzas, podrás llegar hasta unas escaleras por las que debes bajar.

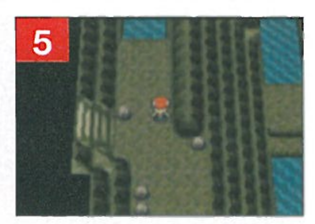
En este momento debes encontrarte en otra zona del piso en el que está la entrada a la Calle Victoria. Ahora, cruza la pasarela y usa Treparrocas para bajar [3]. Avanza por el único camino posible, lucha contra otro entrenador y baja por las siguientes escaleras.

En el piso en el que estás usa Surf, avanza rumbo norte por la parte derecha y lucha contra otro entrenador. A continuación, vuelve a hacer Surf en la piscina de al lado, avanza rumbo norte y sube por






4


5

LOS CONSEJOS DE SERBAL



Claves para conseguir la Pokédex Nacional

Cuando ganes la Liga Pokémon podrás conseguir la Pokédex Nacional, pero para ello el número de Pokémon vistos tiene que ser 150. Si has seguido esta guía y sigues los consejos que te voy a dar, seguro que lo conseguirás:

Lucha contra todos los entrenadores de la Ruta 223 y de la Calle Victoria. Ve a los tres lagos e intenta hacerte con los legendarios. Si lo haces, en tu Pokédex aparecerán las entradas correspondientes a Uxie, Mespirit y Azelf.

Ve a Pueblo Caelestis, entra en una casa que hay al norte, justo encima de la cueva, y habla con la anciana. Te enseñará un libro con una imagen de Dialga o Palkia (dependerá de tu edición), con lo que la entrada del legendario que te falta quedará registrada en tu Pokédex.



Ve al piso inferior de Puerta Pirita y usa Surf para encontrar a un entrenador que tiene a Riolu. Otra forma de añadir la entrada de Riolu es hacer que eclosione el HUEVO que conseguiste en Isla Hierro.

Si sigues estos consejos al pie de la letra, los únicos Pokémon que deberían faltarle a tu Pokédex los verás cuando luches contra el Alto Mando y contra el Campeón de la Liga Pokémon.

la cascada [4]. Luego, avanza rumbo oeste por el único camino posible y sube por las siguientes escaleras [5].

Ahora estás en otra zona del piso en el que está la entrada a Calle Victoria. Avanza hacia la izquierda, lucha contra el anciano, luego avanza hacia el sur y a continuación gira a la derecha. Después, usa Treparrocas para subir [6], lucha contra otro entrenador y cuando le derrotes, continúa rumbo norte y acabarás encontrando la salida [7].

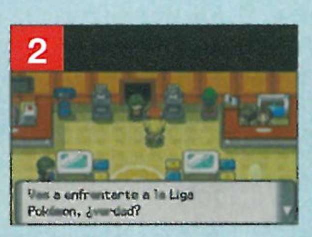


6


7

¡A POR LA LIGA POKéMON!


1



2

Cuando salgas de la Calle Victoria te encontrarás con una catarata por la que debes ascender [1]. Una vez arriba, te encontrarás con el edificio en el que se disputa la Liga Pokémon [2]. Entra, sana a tu equipo y ve al mostrador de la derecha para comprar algunos objetos que te ayuden a recuperar a tu equipo de las duras batallas que te esperan.

Cuando intentes entrar a disputar la Liga Pokémon, aparecerá tu colega de Hojaverde para retarte a un último combate [3]. Cuando le venzas, entra y demuestra ▸▸

LOS CONSEJOS DE SERBAL



Gana la Liga Pokémon

Voy a darte algunos consejos para que enfrentarte al reto de la Liga Pokémon te resulte más sencillo:

-Procura que en tu equipo haya al menos tres Pokémon de tipos distintos con un nivel superior a 50.

-Incorpora en tu equipo a Dialga o a Palkia, pero no olvides que los Pokémon salvajes cuanto más nivel tienen, peor son sus características. Por eso, te aconsejo que vayas al Centro Comercial de Ciudad Rocavelo y compres alimentos (Proteína, Calcio, etc.) para mejorar todas las características de Dialga o de Palkia.

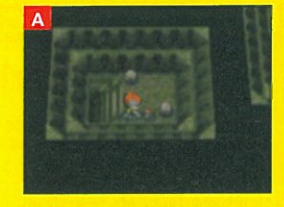
-Si no tienes un buen Pokémon de tipo Psíquico, incorpora a alguno de los legendarios de lo lagos.

-Ve a la Cueva Extavío (está en la Ruta 206) y hazte con la MT26 o Terremoto. Para conseguirla tienes que encontrar la entrada secreta a esta cueva. Para hacerlo, colócate delante de la entrada que ya conoces, desde ahí avanza un paso a la derecha, ocho hacia abajo, doce a la izquierda y cinco hacia arriba. Cuando te hagas con la MT Terremoto [A], enséñasela a un Pokémon que esté por encima del nivel 50.

-Ve al piso de abajo Puerta Pirita (no olvides la Bici) y busca la MT31 Demolición. Otro ataque poderoso que te vendrá bien es la MT24 o Rayo. La encontrarás haciendo Surf detrás del edificio del Valle Eólico [B].

-Haz que uno de tus Pokémon aprenda el combo Tóxico-Protección. La MT06 o Tóxico está en la Ruta 212 y la MT17 o Protección en el Centro Comercial de Ciudad Rocavelo. Usa Tóxico y después Protección, así evitarás los ataques del rival mientras ves como se envenena (recuerda que Protección a veces falla).

-Para finalizar, compra unas cuantas unidades de Revivir, Restau. Todo, Cura Total, Hiperpoción y Máx, Poción.


A


B

3



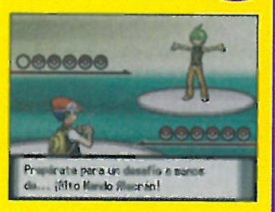
que eres el mejor entrenador de todo Sinnoh. Para ello, tendrás que derrotar a los cuatro entrenadores del Alto Mando y a la Campeona [4], pero no va ser tarea fácil, así que antes de combatir te aconsejamos te fijes en los equipos a los que te vas a enfrentar. Cuando te proclames Campeón, podrás entrar al Hall de la Fama acompañado por Serbal y Cintia y registrar para la posteridad tu nombre y el de tus Pokémon [5]. A continuación, verás los Créditos, pero no pienses que todo ha terminado porque todavía quedan más aventuras.

4



ALTO MANDO

Alecrán



El primer entrenador del Alto Mando se llama Alecrán y es un gran amante de los Pokémon de tipo Bicho. Su equipo está formado por un Dustox (Bicho/Veneno) y un Beautifly (Bicho/Volador) de nivel 53, un Heracross (Bicho/Volador) y un Vespiquen (Bicho/Volador) de nivel 54 y un Drapion (Veneno/Siniestro) de nivel 57. Contra Dustox, Beautifly, Heracroos y Vespiquen usa ataques de tipo Fuego o Volador. Sin embargo, para debilitar a Drapion lo mejor es que uses un buen ataque de tipo Tierra. Sigue nuestros consejos y Alecrán caerá rápido.

ALTO MANDO

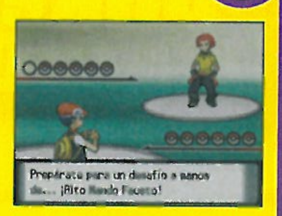
Gaia



La verdadera especialidad de Gaia son los Pokémon de tipo Tierra. Su equipo lo forman un Quagsire (Agua/Tierra) y un Whiscash (Agua/Tierra) de nivel 55, un Sudowoodo (Roca) y un Golem (Roca/Tierra) de nivel 56 y un Hippowdon (Tierra) de nivel 59. Este combate te resultará muy fácil si en tu equipo hay un Pokémon que conozca un buen ataque de tipo Planta (por ejemplo Rayo Solar). También te vendrá bien un buen ataque de tipo Agua como Surf, pero sólo contra Sudowoodo, Golem y Hippowdon. Toma nota, entrenador.

ALTO MANDO

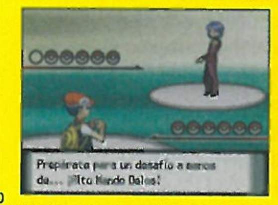
Fausto



A Fausto le molan los Pokémon de tipo Fuego, pero su equipo tiene más tipos de Pokémon. En este combate te las verás con un Lopuny (Normal) y un Steelix (Acero/Tierra) de nivel 57, un Rapidash (Fuego) y un Drifblim (Fantasma/Volador) de nivel 58 y un Infernape (Fuego/Lucha) de nivel 61. Una buena estrategia para derrotar a Delos es utilizar el ataque Terremoto. Sin embargo, contra Drifblim olvídate de utilizar este ataque Terremoto y en su lugar dale caña a los ataques de tipo Eléctrico, Hielo, Roca, Fantasma o Siniestro.

ALTO MANDO

Delos



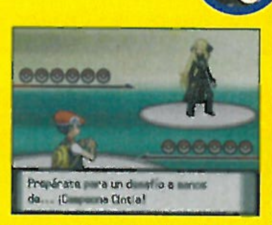
Delos es un gran especialista en Pokémon de tipo Psíquico. Su equipo lo forman un Mr. Mime (Psíquico) y un Girafarig (Normal/Psíquico) de nivel 59, un Alakazam (Psíquico) y un Medicham (Lucha/Psíquico) de nivel 60 y un Bronzong (Acero/Psíquico) de nivel 63. A Mr. Mime, Girafarig y Alakazam les harás polvo si utilizas ataques de tipo Bicho, Fantasma o Siniestro. Contra Medicham lo que mejor funciona son los ataques de tipo Volador o Fantasma. Para debilitar a Bronzong usa tu mejor ataque de tipo Fuego.

5

Es el momento de grabar tu nombre
y el de tus Pokémon.

CAMPEÓN

Cintia



Cintia tiene un equipo con un Gastrodon (Agua/Tierra) y un Roserade (Planta/Veneno) de nivel 60, un Spiritomb (Fantasma/Siniestro) de nivel 61, un Lucario (Acero/Lucha) y un Milotic (Agua) de nivel 63 y un Garchomp (Dragón/Tierra) de nivel 66. Spiritomb no tiene debilidades, por lo que tendrás que tumbarle con un ataque poderoso que no sea de tipo Normal o Psíquico. Contra Gastrodon y Milotic usa ataques de tipo Planta, contra Roserade y Lucario de tipo Fuego y contra Garchomp de tipo Dragón o Hielo.



LA POKéDEX NACIONAL

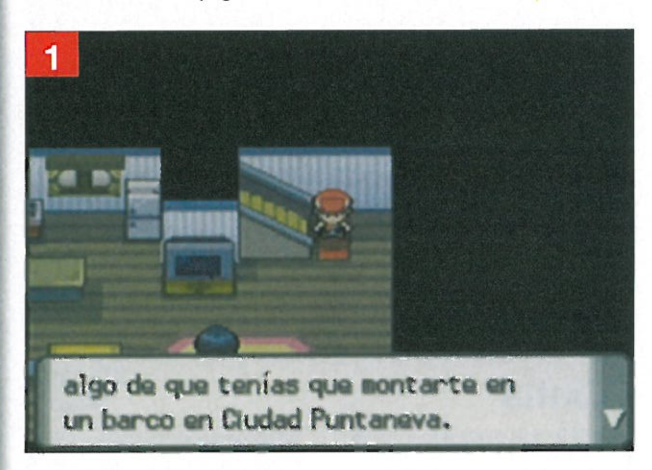
OBJETOS: • Pueblo Arena: POKéDEX NACIONAL, POKéRADAR

Tras ganar la Liga Pokémon, volverás a empezar en tu habitación de Pueblo Hojaverde. A continuación, baja por las escaleras y habla con mamá [1]. Te dirá que tu amigo ha venido a buscarte y que te espera en algún lugar al que llegarás montando en un barco en Ciudad Puntaneva. De momento olvídalo y ve volando a Pueblo Arena.

Una vez en Pueblo Arena dirígete al laboratorio de Serbal, pero antes de entrar habla con Maya (o León) [2]. Si no has visto a todos los Pokémon de Sinnoh, sigue los consejos que te da Oak en estas páginas. En caso de tu Pokédex marque que has visto a 150 Pokémon, entra al laboratorio y habla con Serbal.

Cuando Serbal vea que has registrado a los 150 Pokémon de Sinnoh, hará una aparición estelar nuestro querido Profesor Oak [3]. A continuación, actualizará tu Pokédex al Modo Nacional y averiguarás que Oak está en Sinnoh para ver el Parque Combi (está al final de la Ruta 221).

Al marcharse Oak, Serbal te entregará el Pokéradar. Este aparato te enseña las áreas de hierba en las que puede haber un Pokémon al acecho.





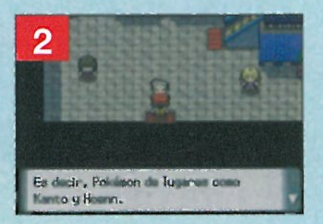


PARQUE COMPI

OBJETOS: • Ruta 219: ÉTER, TABLA LINFA. • Ruta 220: CARBURANTE, • Ruta 221: PROTEÍNA, MIEL, INCIE. PURO, BAYA ZANAMA, BAYA MELOC, BAYA ANGO, BAYA MELUCE, CINT. NEGRO, MT81 (Tijera X), CONT. ENTRENADORES (función Poké-reloj)

¡HAZTE CON TODOS!: • Ruta 219: CLAMPERL (Agua), FINNEON (Agua), LUMINEON (Agua), PELIPPER (Agua/Volador), TENTACOOL (Agua/Veneno), WINGULL (Agua/Volador) • Ruta 220: CHINCHOU (Eléctrico/Agua), FINNEON (Agua), LANTURN (Eléctrico/Agua), LUMINEON (Agua), PELIPPER (Agua/Volador), TENTACOOL (Agua/Veneno), WINGULL (Agua/Volador). • Ruta 221: CLAMPERL (Agua), FINNEON (Agua), FLOATZEL (Agua), GASTRODON (Agua/Tierra), LUMINEON (Agua), NIDORINA (Veneno, usando el Poké-radar), NIDORINO (Veneno, usando el Poké-radar), PELIPPER (Agua/Veneno), ROSELIA, SHELLOS, SUDOWOODO (Roca, sólo en Perla), WINGULL (Agua/Volador).





Sal de Pueblo Arena por el sur y haz Surf en la Ruta 219 [1]. Surfea por el único camino posible y atravesarás las rutas 219 y 220. Poco después de entrar en la Ruta 221 llegarás a tierra firme y si sigues avanzando rumbo este, acabarás en la entrada del Parque Compi.

Dentro del Parque Compi te volverás a encontrar con Oak. Te explicará que a este lugar se pueden traer Pokémon de la región de Kanto y de Hoenn [2] y te hará entrega de Cont. Entrenadores, una nueva función para tu Poké-reloj. A continuación, Oak se marchará a Ciudad Vetusta para seguir sus estudios.

Habla con el señor del mostrador y entérate de las reglas del Parque Compi. Así, sabrás que para participar en el Espectáculo de Captura tendrás que insertar un cartucho de Pokémon Rubí, Zafiro, Esmeralda, Rojo Fuego o Verde Hoja en la ranura para cartuchos.

Luego, al encender la consola verás que debajo de la opción Partida Nueva hay una nueva opción para Transferir. Elige los seis Pokémon que te interesen transferir y entra a capturarlos en el Parque Compi [3].



BAHÍA GRESCA: ZONA COMBATE

OBJETOS: • Zona de Combate: **BAYA GRANA** (dos), **BAYA MELUCE** (cuatro), **TARJETA DE PUNTOS, COLMILAGUDO, SUPERCAÑA.**

1



2



Tras tu experiencia en el Parque Compi recuerda que tu colega de Hojaverde te pidió que te montaras en un barco de Ciudad Puntaneva. Vuela hasta allí, ve al puerto que hay al sur y monta en el barco que lleva hasta la Bahía Gresca [1].

Cuando llegues, estarás en la Zona de Combate. Justo al llegar, te encontrarás con tu colega y con un entrenador que te hablará de un misterioso tesoro en el interior de un volcán. Después, explora la Zona de Combate y comprobarás que es una pequeña ciudad en la que encontrarás un Centro Pokémon, una tienda y el Parque Batalla [2].

Dentro del Parque Batalla recibirás una Tarjeta de Puntos que te permitirá participar en los combates de la Torre Batalla para ganar Puntos de Batalla. Estos puntos los podrás cambiar por fabulosos premios en el Servicio de Intercambio.

Entra en las instalaciones del Parque Batalla y, justo al lado del edificio en el que está el Servicio de Intercambio, te encontrarás con tu colega de Hojaverde [3].

Un poco más adelante, verás el edificio de la Torre Batalla. Dentro, si usas las Salas de Combate Wi-Fi, podrás luchar contra entrenadores de todo el mundo.

Ahora, te toca ir a la Ruta 225. Pero, antes de salir de la Zona Combate, tendrás que hablar con el pescador que está junto al edificio de acceso a la ruta y podrás obtener una Supercaña [4].

3

Javi: ¿Para qué...?

4



MONTAÑA DURA: HAZTE CON HEATRAN

OBJETOS: • Ruta 225: **CARAMELORARO, ULTRABALL, MÁS PS, REVIVIR, AGUA FRESCA, INCIE. SUAVE, DISCOXTRAÑO, BAYA TAMATE** (dos), **BAYA ALGAZA** (dos), **PIEDRA ALBA**. • Zona Sobrevivir: **MT42** (Imagen). • Ruta 226: **CARBURANTE, COLA PLÚMBEA, BAYA ISPERO** (dos), **BAYA GRANA** (dos), **MT53** (Energibola). • Ruta 227: **CARBÓN , ZINC.** • Montaña Dura: **VIDASFERA, ÉTER, ANTIQUEMAR, CUERDA HUIDA, RESTAU. TODO, ULTRABALL**

¡HAZTE CON TODOS!: • Ruta 225: **FEAROW** (Normal/Volador), **GOLDUCK** (Agua), **MACHOKE** (Lucha), **MANKEY** (Lucha), **POLIWAG** (Agua, usa la Supercaña), **POLIWHIRL** (Agua, usa la Supercaña), **PRIMEAPE** (Lucha), **ROSELIA** (Planta/Veneno), **RATTATA** (Normal), **RATICATE** (Normal), **SPEAROW** (Normal/Volador). • Ruta 226: **FEAROW** (Normal/Volador), **GOLDUCK** (Agua), **MACHOKE** (Lucha), **MANKEY** (Lucha), **PRIMEAPE** (Lucha), **RATTATA** (Normal), **RATICATE** (Normal), **SPEAROW** (Normal/Volador), **TENTACRUEL** (Agua/Veneno). • Ruta 227: **BANNETTE** (Fantasma), **BARBOACH** (Tierra/Agua), **CAMERUPT** (Fuego/Tierra), **FEAROW** (Normal/Volador), **GOLBAT** (Veneno/Volador), **GRAVELER** (Roca/Tierra), **NUMEL** (Fuego/Tierra), **POLIWAG** (Agua), **POLIWHIRL** (Agua), **RHYDON** (Roca/Tierra), **RHYHORN** (Roca/Tierra), **SKARMORY** (Acero/Volador), **TORKOAL** (Fuego), **WHISCASH** (Tierra/Agua), **WEEZING** (Veneno). • Montaña Dura: **BANNETTE** (Fantasma), **CAMERUPT** (Fuego/Tierra), **FEAROW** (Normal/Volador), **HEATRAN** (Fuego/Acero), **MACHOKE** (Lucha), **NUMEL** (Fuego/Tierra), **RHYDON** (Roca/Tierra), **RHYHORN** (Roca/Tierra), **SKARMORY** (Acero/Volador), **TORKOAL** (Fuego), **WEEZING** (Veneno).

En la Ruta 225 encontrarás algunos objetos, varios entrenadores y nuevos Pokémon que se añadirán a tu Pokédex Nacional. Camina por el único camino posible y no olvides entrar en la casa que hay por esta ruta y obtendrás un poco de Agua Fresca.

Al final de la Ruta 225 verás la Zona Sobrevivir [1]. Aquí encontrarás un par de casas, un Centro Pokémon y una tienda. En la casa que hay más al sur te darán la MT42.

Cuando termines la visita sal por este y entra en la Ruta 226.

Para explorar y avanzar por la Ruta 226 tendrás que usar Treparrocas. Si avanzas por el único camino posible, acabarás llegando a una zona de agua. Surfea hacia el este y fíjate en la casa que hay en una pequeña isla. Si pasas, un curioso señor hará algo con tu Pokédex.

Al final de la Ruta 226 verás un cartel que indica que la Ruta 227 está al norte y la 228



al oeste. Ve al norte, entra en la Ruta 227, usa la Bici para superar obstáculos y avanza por el único camino posible. Junto a una casa verás a tu colega. Habla con él y cuando se vaya, entra en la casa y sana a tu equipo.

Al final de la Ruta 227 verás la entrada a Montaña Dura. Entra y usa Fuerza para empujar la primera roca que veas escaleras abajo. Una vez abajo, gira a la derecha, mueva más rocas y ponte a subir escaleras hasta que veas la entrada a otra sala. Junto a la entrada verás de nuevo a tu colega. Esta vez anda triste porque un tal Bulgur le ha machacado.

Al entrar en la siguiente sala Bulgur se unirá a ti. El objetivo de Bulgur es encontrar la Piedra Magma, un tesoro que está en una sala cuya entrada está al norte en la zona central. Una vez dentro, Bulgur se hará con la Piedra Magma y se pirará a la Zona Sobrevivir.

A continuación, sal de Montaña Dura y vuela a la Zona Sobrevivir. De vuelta en la Zona Sobrevivir, entra en la casa que está a la izquierda del Centro Pokémon y habla con Bulgur. Como su abuelo le ha dicho que devuelva la Piedra Magma, volverá a Montaña Dura y lo hará. Ve tú también y en la sala en la estaba la Piedra Magma verás a un formidable legendario. Se llama Heatran, su tipo es Fuego-Acero y lo encontrarás en el nivel 70.

Antes de ir a cualquier otro lado te aconsejamos que termines de explorar la zona. Vuelve al final de la Ruta 226 y entra en la Ruta 228. En esta ruta, aparte de una tormenta de arena y entrenadores, encontrarás una casa en la que un anciano enseña movimientos muy poderosos a ciertos Pokémon (por ejemplo, si llevas a Infernape, le enseñará Anillo Ígneo).

Tras la Ruta 228, entrarás en la Ruta 229. Si continúas, un poco más al sur, llegarás a la Zona de Descanso. En este lugar te aconsejamos que eches un vistazo al edificio en el que está la sede del Sindicato de las Cintas.

Si regresas a la Ruta 229 y haces Surf en el agua que hay cerca del final de la ruta, podrás entrar en la Ruta 230. Primero, Surfea por la ruta rumbo este. No te olvides de echar un vistazo en la isla que encontrarás hacia mitad de la misma [2]. Una vez hecho esto, regresa a la Zona Combate.



ISLA PLENILUNIO: CRESSELIA Y LA PLUMA LUNAR

OBJETOS: • Isla Plenilunio: **PLUMA LUNAR**

Vuela a Ciudad Canal y dirígete a la casa que hay junto al barco que hay en el puerto. Dentro verás a un niño que está en la cama. Habla con él, luego con su madre y te darás cuenta de que ha caído en una pesadilla sin fin.

Después, sal de la casa, dirígete al barco y habla con el marinero [1]. Este marinero es el papá del chico y te dirá que necesita la Pluma Lunar para despertar a su hijo. Para encontrar la Pluma Lunar tendrás que aceptar que te lleve a la Isla Plenilunio.

Una vez en la isla, avanza por el único camino posible que veas y te acabarás encontrando con un legendario llamado Cresselia [2] (es un Pokémon tipo Psíquico y lo encontrarás en el nivel 50). Cuando intentes capturar a Cre, saldrá volando.

Si más adelante quieres buscar a Cresselia, tendrás que usar la función marcamapa del Poké-reloj.

A continuación, en el lugar en el que estaba Cresselia verás una Poké Ball que contiene la Pluma Lunar. Vuelve al barco para regresar a Ciudad Canal.

En cuanto llegues a Ciudad Canal ve a hablar con el niño que está en cama.

Inmediatamente verás que la Pluma Lunar empieza a hacer su efecto y al poco tiempo, el niño se acabará despertando.





CUEVA RETORNO: HAZTE CON GIRATINA

¡HAZTE CON TODOS!: • Cueva Retorno: **BRONZONG** (Acero/Psíquico), **BRONZOR** (Acero/Psíquico), **GIRATINA** (Fantasma-Dragón), **GOLBAT** (Veneno/Volador)

Vuela a Ciudad Rocavelo y a continuación sal de la ciudad por la ruta 214. Avanza por la parte derecha de la ruta y verás que puedes acceder a una zona llamada Vía Manantial. Avanza por el único camino posible y llegarás a otra zona llamada Fuente Despedida. Sigue por el único camino posible y al final usa Treparrocas [1].

En este momento debes estar en lo alto de una montaña en cuyo centro hay una laguna. Camina hacia el norte y verás otro lugar en el que puedes usar Treparrocas para ir hasta la Cueva Retorno [2].

Dentro de la Cueva Retorno hay niebla, así que si quieres ver el camino, tendrás que usar Despejar. Nada más entrar, verás una misteriosa inscripción que te dará una pista para encontrar al legendario Giratina. Después, tienes que buscar tres salas con una columna en el centro y leer las indicaciones [3]. Tras encontrar las tercera columna, la siguiente sala en la que entres puede que tenga a Giratina. Este legendario es de tipo Fantasma-Dragón y está en el nivel 70.

1



2



3



TEMPLO PUNTANEVA: HAZTE CON REGIGIGAS

OBJETOS: • Templo Puntaneva: **CALCIO, ANTIDERRETIR.**

¡HAZTE CON TODOS!: • Templo Puntaneva: **GOLBAT** (Veneno/Volador), **GRAVELER** (Roca/Tierra), **SNEASEL** (Hielo/Siniestro), **STEELIX** (Acero/Tierra), **REGIGIGAS** (Normal)

1



2



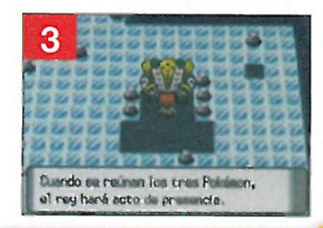
Vuela a Ciudad Puntaneva. Una vez estés allí, avanza hacia el norte e intenta entrar en el Templo Puntaneva. Al principio no te dejarán entrar, pero de repente aparecerá Inverna y te permitirán pasar [1].

Nada más entrar, verás una sala con unas escaleras. Baja y haz lo mismo en las dos siguientes salas. Cuando llegues a la cuarta sala verás un montón de baldosas por las que te tienes que desplazar. Para llegar hasta las escaleras tendrás que pegarte a la pared izquierda y desplazarte hasta la primera piedra. A continuación, muévete a la derecha, arriba, izquierda y abajo. En este momento estarás en una baldosa sin hielo. Ahora, ve a la izquierda, arriba, derecha y arriba. Ya puedes bajar a la siguiente sala.

La siguiente sala es muy fácil de atravesar, pero cuando bajes las escaleras volverás a encontrarte en otra sala con un suelo de baldosas de hielo. Colócate en la baldosa central del grupo de tres que hay junto a las escaleras [2] y acabarás en una baldosa sin hielo. Desde aquí, los movimientos son abajo, derecha, arriba (estás en otra baldosa sin hielo), izquierda, abajo, derecha y arriba. Ahora estás ante Regigigas, pero si no llevas contigo a los tres Regis [3], entonces no podrás capturarlo. El legendario Regigigas pertenece al tipo Normal y lo encontrarás en el nivel 70.

Para finalizar, te recordamos que en Perla y Diamante quedan más legendarios, pero para poder capturarlos tendrás que estar muy pendiente de los eventos que organice Nintendo, ya que es la única forma de conseguirlos. ¡Hazte con todos, entrenador!, ¡que no se diga!

3



LOS SECRETOS MÁS BUSCADOS POR LOS EXPERTOS

Nada mejor para rematar esta impresionante guía, que ofreceros los secretos más exclusivos del juego. ¡Podéis presumir de ellos, sólo vosotros los conocéis!

¿Sabías que hay un Pokémon que habla?

Pues sí chaval, en Perla y Diamante hay un Pokémon al que puedes enseñar a hablar. Se llama Chatot, su tipo es Normal/Volador y aparece en las Rutas 222 y 224, pero sólo por el día. Cuando Chatot alcanza el nivel 21 aprende Cháchara. Cada vez que use este movimiento, Chatot hablará. Para que lo haga, elige el movimiento Cháchara [1] y habla al micrófono de la DS [2]. Chatot aprenderá lo que digas, con lo que cada vez que uses ese movimiento, hablará [3]. Para completar la chulada, te diremos que el ataque Cháchara tiene una potencia de 60, una precisión de 100 y una probabilidad de confundir al rival que está directamente relacionada con el volumen con el que está grabado el sonido.



El Secreto está en la miel

En la región de Sinnoh existen unos árboles de color dorado que desprenden un aroma dulce en el aire. Sobre la corteza de estos árboles puedes poner un poco de Miel [1] y si esperas medio día o algo más, puede que veas que se agita. Si es así, ten por seguro que hay un Pokémon que pertenecerá a una de estas especies: Wurmple, Silcoon (Diamante), Cascoon (Perla), Combee [2], Burmy, Cherubi, Aipom, Heracross (raro), Munchlax (muy raro).
Para que tengas más probabilidades de capturar a uno de estos Pokémon, lo más fácil es que cubras con Miel la corteza de varios árboles. En total, en la región de Sinnoh hay un total de 20 árboles especiales. Para que no te pierdas buscándolos, aquí tienes su localización.





LOS ÁRBOLES ESPECIALES: DÓNDE ESTÁN Y CUÁNTOS HAY

Ruta 205	2	Ruta 215	1
Ruta 206	1	Ruta 218	1
Ruta 207	1	Ruta 221	1
Ruta 208	1	Ruta 222	1
Ruta 209	1	Prado Aromaflor	1
Ruta 210	2	Forja Fuego	1
Ruta 213	1	Valle Eólico	1
Ruta 214	1	Bosque Vetusto	1

Sácale brillo a tus medallas



¿Te gustaría que tus medallas brillaran como nunca?, ¿quieres dejar alucinados a tus amigos? Aquí te damos la solución. Abre el menú y elige la opción que lleva tu nombre. Si lo haces, en la pantalla superior verás tu ficha de entrenador y en la pantalla táctil aparecerá la cara de los líderes de gimnasio junto a un enigmático botón blanco. Toca sobre ese botón y aparecerán como de la nada tus medallas. La primera vez que veas estos trofeos estarán sucios y sin brillo, pero si los frotas con el puntero, quedarán limpios y relucientes.



Las funciones del Poké-reloj

A lo largo de la aventura, puedes obtener un total de 21 funciones para tu Poké-reloj (existen más, pero se obtienen en eventos especiales). Para que no te falte ninguna, aquí tienes un listado con todas las funciones y el lugar en el que puedes encontrarlas:

FUNCIÓN POKé-RELOJ	LOCALIZACIÓN	IMAGEN
Reloj Digital	Viene de serie con el Poké-reloj.	
Calculadora	Viene de serie con el Poké-reloj.	
Podómetro	Viene de serie con el Poké-reloj.	
Lista Pokémon	Viene de serie con el Poké-reloj.	
Bloc	Te la dará el presidente de Poké-reloj S.A. tras conseguir la medalla de Ciudad Pirita.	
Indicador Amistad	Te la dará una mujer en el Centro Pokémon de Ciudad Vetusta.	
Zahorí	Te la dará el ayudante de Serbal en la Ruta 207	
Buscabayas	Te la dará una niña pequeña que vive en Casa del Bayólogo (Ruta 208).	
Indic. Guardería	Te la dará un señor dentro de la Guardería de Pueblo Sosiego.	
Historial Pokémon	Te la dará un hombre que anda por la calle principal de Pueblo Sosiego.	
Contador	Te la darán en la primera planta del Centro Comercial de Ciudad Rocavelo.	

FUNCIÓN POKé-RELOJ	LOCALIZACIÓN	IMAGEN
Reloj Analógico	Te la darán en Pueblo Caelestis, en la casa que hay junto al Centro Pokémon.	
Marcamapa	Te la dará el presidente de Poké-reloj S.A. tras conseguir la medalla de Ciudad Rocavelo.	
Buscaconexión	Te la dará el presidente de Poké-reloj S.A. tras conseguir la medalla de Ciudad Corazón.	
Lanzamonedas	La obtendrás en uno de los chalets que hay en el Hotel Gran Lago (tienes que usar Treparrocas).	
Indic. Movimientos	Te la dará el presidente de Poké-reloj S.A. tras conseguir la medalla de Ciudad Puntaneva.	
Calendario	Te la dará un hombre que vive en Ciudad Marina (detrás del faro) tras enseñarle un Pokémon de naturaleza seria.	
Artista Puntos	Te la dará el mismo hombre de antes, tras enseñarle un Pokémon de naturaleza ingenua.	
Ruleta	Te la dará el mismo hombre de antes, tras enseñarle un Pokémon de naturaleza rara.	
Contador entrenadores	Te la dará una chica el Pofesor Oak en el Parque Compi.	
Temporizador	Te la dará una chica del Parque Compi tras enseñarle un Snorlax.	
Cambiacolor	Te la dará una chica del Parque Compi tras enseñarle un Kecleon.	

LLEVA TUS POKéMON A LA GRAN PANTALLA















Envía tus Pokémon capturados y entrenados en Pokémon Diamante o Pokémon Perla a combatir en Pokémon Battle Revolution de Wii.



para Wii

The Pokémon Company







¡Todos tus Pokémon en 3D en la pantalla de tu televisor! Pokémon Battle revolution aprovecha a tope la conectividad entre DS y Wii, permitiendo transferir tus Pokémon mediante el modo Wi-Fi, intercambiarlos y combatir con tus actuales Pokémon. Hazte con más de 100 nuevos en Pokémon Diamante o Pokémon Perla y envíalos a combatir a Pokémon Battle Revolution. Y lo nunca visto: ¡podrás personalizar a tu personaje y luchar contra entrenadores de todo el planeta!